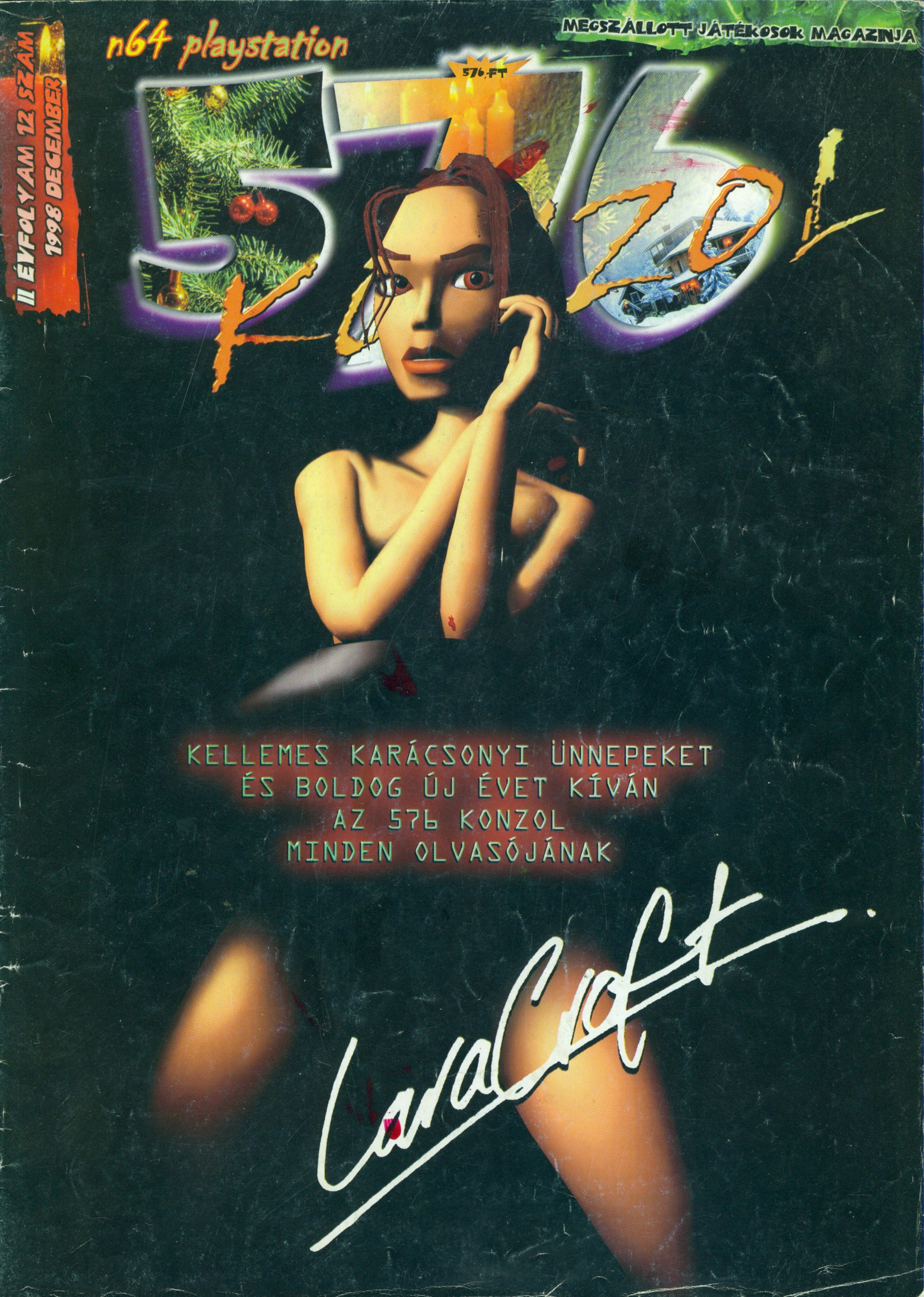

II ÉVFOLYAM 12 SZÁM
1998 DECEMBER
n64 playstation
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
576,-FT
576 KONZOL
KELLEMES KARÁCSONYI ÜNNEPEKET
ÉS BOLDOG ÚJ ÉVET KÍVÁN
AZ 576 KONZOL
MINDEN OLVASÓJÁNAK
LaraCroft

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



AKCIÓ!

SONY PSX+ DUAL SHOCK +DEMO CD 34999,-



AKCIÓ!

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD +MARIO 64 KAZETTA 36999,-

PLAYSTATION

	Fogy. ár	Akciós ár
AGENT ARMSTRONG	11990.-	
AIR RACE	9990.-	
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	7990.-	
ALL STAR TENNIS 99	13990.-	
ALUNDRA	13990.-	
APOCALYPSE	13990.-	
ARMORED CORE	12990.-	
AUTO DESTRUCT	11990.-	
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-	
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-	
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-	
BIG AIR	HIVJ	
BIOFREAKS	13990.-	





BLASTO	13990.-	
BLOODY ROAR	13990.-	
BOMBERMAN WORLD	13990.-	
BRAHMA FORCE	13990.-	
BUBBLE BOBLE	7990.-	
BUSHIDO BLADE	13990.-	
BUST A GROOVE	13990.-	
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-	
CASTLEVANIA	11990.-	
CENTIPEDE	HIVJ	
CHILL	13990.-	
COLLIN MC RAE RALLY	13990.-	
COLONY WARS - VENGEANCE	13990.-	
COLONY WARS	11990.-	
COMMAND & CONQUER /PLATINUM	6990.-	
COMMAND & CONQUER RED ALERT	13990.-	
COMMAND & CONQUER RETALIATION	13990.-	
COOL BOARDERS 2	13990.-	
COOLBOARDERS 3	13990.-	
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	6990.-	
CRASH BANDICOOT 3	HIVJ	
CROC /PLATINUM	7990.-	
DARK FORCES	13990.-	
DARK OMEN	13990.-	





DEAD OR ALIVE	13990.-	
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-	
DESTRUCTION DERBY 2	6990.-	
DEVIL S DECEPTION	12990.-	
DIABLO	13990.-	
DIE HARD /PLATINUM	7990.-	
DISRUPTOR	9990.-	
DOOM /PLATINUM	7990.-	
DUKE NUKEM 3D	9990.-	
DUKE NUKEM TIME TO KILL	13990.-	
DYNASTY WARRIORS	12990.-	
EXPLOSIVE RACING	7990.-	
FADE TO BLACK	7990.-	
FANTASTIC FOUR	9990.-	
FIFA 98 +JOY	9990.-	
FIFA 99	13990.-	
FIFTH ELEMENT	13990.-	
FIGHTING FORCE	13990.-	
FORMULA KARTS	9990.-	
FORMULA ONE /PLATINUM	7990.-	
FORMULA ONE 97	11990.-	
FORMULA ONE 98	13990.-	
FROGGER	11990.-	
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-	
G POLICE	11990.-	
GEX 3D ENTER THE GECKO	9990.-	
GHOST IN THE SHELL	12990.-	
GRAN TURISMO	14990.-	
GRAND THEFT AUTO /PLATINUM	6990.-	
HEART OF DARKNESS	13990.-	
HERCULES /PLATINUM	6990.-	
HEXEN	7990.-	
INDY 500	12990.-	
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	7990.-	
ISS SOCCER DELUX	7990.-	
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-	
JERSEY DEVIL	13990.-	
JET RIDER 2	12990.-	





JUDGE DREDD	11990.-	
KLONOA	12990.-	
KNOCKOUT KINGS 99	13990.-	
LAST REPORT	13990.-	
LIBERO GRANDE	HIVJ	
LOADED	6990.-	
LOST VIKINGS 2	9990.-	
LOST WORLD	11990.-	
LUCKY LUKE	11990.-	
MADDEN NFL 99	13990.-	
MAGIC THE GATHERING	9990.-	
MASS DESTRUCTION	9990.-	
MDK	12990.-	
MEDIEVIL	13990.-	
MEGA MAN 8	13990.-	
MEGA MAN BATTLE & CHASE	13990.-	
MEN IN BLACK	13990.-	
MICKEY MOUSE /PLATINUM	7990.-	
MORTAL KOMBAT 4	13990.-	
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	13990.-	
MORTAL KOMBAT TRILOGY /PLATINUM	7990.-	
MOTO RACER 2	13990.-	
MOTO RACER	12990.-	
MOTOR MASH	12990.-	
MOTORHEAD	12990.-	
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-	
NANOTEK WARRIOR	13990.-	
NASCAR 98	13990.-	
NASCAR 98 +JOY	9990.-	
NASCAR 99	13990.-	
NBA 98 +JOY	9990.-	
NBA LIVE 99	13990.-	
NEED FOR SPEED 2	11990.-	
NEED FOR SPEED 3	9990.-	
NEWMAN HAAS RACING	13990.-	
NHL 98 +JOY	9990.-	
NHL 98	11990.-	





NHL 99	13990.-	
NIGHTMARE CREATURES	11990.-	
NINJA	13990.-	
ODDWORLD ABE 'S EXODUS	13990.-	
ODDWORLD ABE 'S ODDYSEE	13990.-	
ONE	13990.-	
OVERBLOOD	13990.-	
OVERBOARD	13990.-	
PANDEMONIUM 2	13990.-	
PEEK PERFORMANCE	11990.-	
PERFECT WEAPON	13990.-	
PITFALL 3D	13990.-	
POCKET FIGHTER	13990.-	
POINT BLANK	13990.-	
PORSCHE CHALLENGE /PLATINUM	6990.-	
PREMIER MANAGER 98	13990.-	
PRO PINBALL - TIME SHOCK	11990.-	
R TYPES	13990.-	
RAPID RACE	9990.-	
RASCAL	14990.-	
RAYSTORM	11990.-	
REBEL ASSAULT II	13990.-	
REBOOT	13990.-	
RESIDENT EVIL 2	13990.-	
RIVAL SCHOOLS	13990.-	
ROAD RASH 3D	13990.-	
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-	
ROGUE TRIP	13990.-	
SCARS	13990.-	
SHADOW GUNNER	13990.-	
SHADOW MASTER	13990.-	
SKULLMONKEYS	13990.-	
SMALL SOLDIERS	13990.-	
SOVIET STRIKE	7990.-	
SPACE JAM	7990.-	
SPAWN	13990.-	
SPEEDSTER	13990.-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990.-	





SPYRO THE DRAGON	13990.-	
STAR GLADIATORS	9990.-	
STAR WARS-MASTERS OF TERAS KASI	13990.-	
STEEL REIGN	13990.-	
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	12990.-	
SUPER PANG COLLECTION	12990.-	
TEKKEN 3	13990.-	
TEST DRIVE 4	13990.-	
TEST DRIVE 4X4	13990.-	
TEST DRIVE 5	13990.-	
TETRIS PLUS	12990.-	
THE NOTE	12990.-	
THEME HOSPITAL	13990.-	
TINY TANK	HIVJ	
TOCA TOURING CAR /PLATINUM	7990.-	
TOCA TOURING CAR 2	13990.-	
TOMB RAIDER 3	13990.-	
TOMBI	13990.-	
TOMMY MAKINEN RALLY	13990.-	
TOTAL DRIVIN	12990.-	
TREASURES OF THE DEEP	12990.-	
ŰODT	13990.-	
V RALLY /PLATINUM	6990.-	
VANDAL HEARTS	13990.-	
VIPER	9990.-	
VS	13990.-	
WAR GAMES	13990.-	
WILD 9	13990.-	
WING COMMANDER IV	9990.-	
WORLD CUP 98	13990.-	
WWF WARZONE	13990.-	
X MEN VS STREET FIGHTER	13990.-	
XENOCRACY	13990.-	
ZERO DIVIDE 2	13990.-	

NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

	Fogy. ár
1080 SNOWBOARDING	HIVJ
AEROFIGHTERS ASSAULT	HIVJ
AEROGAUGE	HIVJ
AIRBOARDER 64	HIVJ
BANJO KAZOOIE	HIVJ



BIOFREAKS	HIVJ
BLAST CORPS	HIVJ
BODY HARVEST	HIVJ
BOMBERMAN 64	HIVJ
BOMBERMAN HERO	HIVJ
BUCK BUMPLE	HIVJ
BUST A MOVE 2	HIVJ
CHAMELEON TWIST	HIVJ



CHOPPER ATTACK	HIVJ
CLAY FIGHTER	HIVJ
CRUISIN USA	HIVJ
CRUISIN WORLD	HIVJ
DARK RIFT	HIVJ
DIDY KONG RACING	HIVJ
DOOM 64	HIVJ
DUAL HEROES	HIVJ
DUKE NUKEM 3D	HIVJ
EXTREME G	HIVJ
F ZERO X	HIVJ
F1 POLE POSITION	HIVJ
FIFA 64	HIVJ
FIFA 98	HIVJ
FIGHTERS DESTINY	HIVJ
FORSAKEN	HIVJ
GASP II	HIVJ
GEX 2	HIVJ
GOLDEN EYE	HIVJ
GT 64	HIVJ
HEXEN	HIVJ
IGGY 'S RECKING BALLS	HIVJ
INT. SUPERSTAR SOCCER	HIVJ
KILLER INSTINCT GOLD	HIVJ
KNIFE EDGE	HIVJ
LAMBORGHINI	HIVJ
LEGEND OF ZELDA	HIVJ
LYLAT WARS	HIVJ
MACE	HIVJ
MADDEN FOOTBAL 64	HIVJ
MARIO KART 64	HIVJ
MISCHIEF MAKERS	HIVJ
MISSSION IMPOSSIBLE	HIVJ
MORTAL KOMBAT 4	HIVJ
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	HIVJ
MORTAL KOMBAT TRILOGY	HIVJ



MULTI RACING CHAMPIONSHIP	HIVJ
MYSTICAL NINJA	HIVJ
NAGANO OLYMPIC HOCKEY 98	HIVJ
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	HIVJ
NASCAR 99	HIVJ
NBA COURTSIDE	HIVJ
NBA HANGTIME	HIVJ
NBA LIVE 99	HIVJ
NBA PRO 98	HIVJ
NHL 99	HIVJ
NHL BREAKAWAY	HIVJ



OFF ROAD CHALLENGE	HIVJ
PAPERBOY	HIVJ
PILOT WINGS 64	HIVJ
QUAKE 64	HIVJ
RAKUGA KIDS	HIVJ
RAMPAGE WORLD TOUR	HIVJ
ROBOTRON X	HIVJ
SAN FRANCISCO RUSH	HIVJ
SNOWBOARD KIDS	HIVJ
SPACESTATION SILICON VALLEY	HIVJ
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	HIVJ
SUPER MARIO 64	HIVJ
TETRISSPHERE	HIVJ
TOP GEAR RALLY	HIVJ
TUROK 2	HIVJ
TUROK DINOSAUR HUNTER	HIVJ
UST A MOVE 2	HIVJ
V RALLY	HIVJ
VIRTUAL CHESS	HIVJ
WARGODS	HIVJ
WAVE RACE	HIVJ
WAYNE GRETZKY HOCKEY	HIVJ
WCW VS nWo	HIVJ
WETRIX	HIVJ
WORLD CUP 98	HIVJ
WWF WAR ZONE	HIVJ
YOSHI'S STORY	HIVJ

COLOR GAME BOY

COLOR GAME BOY	**21999,-**
GAME AND MATCH GALERY 2	7990.-
POCKET BOMBER MAN	7990.-
TETRIS DX	7990.-

GAME BOY

	Fogy. ár
GAME BOY POCKET	**14999,-**
ADVENTURE ISLAND	6990.-
ANIMANIACS	7990.-
BATMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BOMBERMAN	7990.-
BOXING	7990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
CASINO	6990.-
COLD SHADOW	7990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DESERT STRIKE	7990.-
DONKEY KONG LAND III	7990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-
DONKEY KONG	6990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DUCK TALES	6990.-
EMPIRE STRIKES BACK	7990.-
F1 RACE	7990.-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 4	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FLINSTONES	6990.-
GHOST BUSTERS II	7990.-
GODZILLA	7990.-
GRAND PRIX	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
HOME ALONE 2	7990.-
HUGO 2	9990.-
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-
IRON MAN XO MANOWAR	6990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JAMES BOND 007	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-
LEMMINGS	7990.-
LION KING	6990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
LOONEY TUNES	6990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MOTOCROSS MANIACS	7990.-
MR NUTZ	7990.-
NIGEL MANSEL	7990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POOL	7990.-
POPEYE 2	7990.-
PRIMAL RAGE	7990.-
REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
RETURN OF THE JEDI	7990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBIN HOOD	7990.-
SMURFS 2	7990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SMURFS	6990.-
SPEEDY GONZALES	6990.-
SPIDERMAN XMEN	6990.-
SPY VS SPY	6990.-
STAR WARS	7990.-
STREET FIGHTER II	7990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND 2	6990.-
SUPER MARIO LAND	6990.-
TALESPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
TETRIS	5990.-
TINY TOONS ADVENTURE	7990.-
TINY TOONS MONTANAS ...	7990.-
TOP GUN	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TURN AND BURN	7990.-
TUROK	9990.-
WARIOLAND II	7990.-
WARIOLAND	6990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WORLD CUP 98	7990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM



Bomberman Hero



Apocalypse



Crash 3



Fifa 99



F-Zero X



Tomb Raider 3



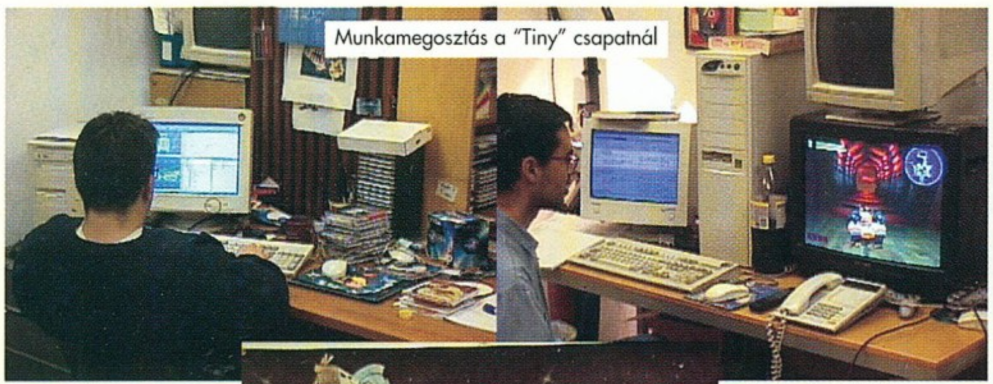
Silicon Walley

ISSN 1417-9296
Nyomás: Grafit Pencil Nyomda Budapest
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta
Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.
E-mail: 576kb@irisz.hu
Címlap: Tomb Raider 3

aktuális 12

Na most aztán tényleg aktuális ez a Aktuális. Miért? Oké, sorolom. A legfontosabb, hogy egy évesek lettünk! Egy éve küzdünk folyamatosan, hogy ebbe a kis újságba minél több információt belezsúfoljunk, és mindezt a lehető legszebb külsővel illusztráljuk. Ez azt hiszem sikerült. Volt az elején egy oldalszámnövelésünk, de ismét aktuális lenne egy. Ez csak tőletek függ! Ha január-február magasságában láthatóan megnő a "fogyási" statisztikánk, meglesz. Ez nem is valószínűtlen, hiszen óriási PlayStation és N64 eladások várhatók. Ugyanis karácsony van! Aktuális tehát, hogy megköszönjem az olvasók figyelmét, és az előfizetőink bizalmát – és persze **nagyon kellemes karácsonyi ünnepeket** kívánjak. Remélem, hogy a mára már állandóvá vált nyereményjátékaink ösztönzően hatnak. Tényleg, hogy tetszik a címlap? Vért izzadtunk, de sikerült rávennünk Larát, hogy pózoljon egy kicsit az 576 Konzol olvasóinak. Ja, és remélem örömmel fogadjátok a kis ajándékunkat – a plusz négy oldalt. Ez persze csak erre a hónapra vonatkozik, egyelőre. Mindenesetre karácsony után jön az új év, tehát egyben **boldog új évet is kívánok** nektek a stáb nevében! Remélem, hogy a kiadók még több bombasztikus játékkal lepnek meg majd minket. És persze ne felejtsük el, hogy előbb-utóbb megérkezik hozzánk is a Sega csodagépe, a Dreamcast, amely azonnal fel fog kerülni magazinunk étlapjára. Január végén újra találkozunk!

Martin



Munkamegosztás a "Tiny" csapatnál

Mond nektek valamit az Appaloosa név? Nem, most nem a híres foltos indián lóra gondolok, hanem arra logora, melyet bizonyos Playstation játékok bejelentkezésekor láthattok (pontosabban láthatnak néhányan a szerencsésebbek közül). Na, de mielőtt belevágnék a közepébe vázolom a előzményeket.

Az egyik nap Bagó elvtárs rontott be a szerkesztőségbe (már azt hittem, megjött Japánból a Dreamcast masinája), és a mellemnek szegezte a kérdést: "Tudod te, milyen játékokat fejlesztenek Dreamcast-re?". Nemleges, bizonytalan válaszom után hosszú felsorolásba kezdett, de a címek közül csak egy fogott meg igazán: az ECCO THE DOLPHIN 3D. Emlékeimben kutatva beugrott annak a cégnek a neve (valaha meg jóban is voltam velük, együtt csináltuk az Ecco magyar szövegét), akik annak idején az Ecco-t kódolták – hátha ezt is ők csinálják? Van már Dreamcast Magyarországon? De Péter már kész tényekkel állt elő: ő bizony kiderítette a cég címét, e-mail-ezett nekik, és már meg is beszélt egy találkozót velük. "Oké, két oldal a hírekben jó lesz?" – kérdeztem, és elindultunk Dreamcast nézőbe...

APPALOOSA, AVAGY A TITKOK TITKA

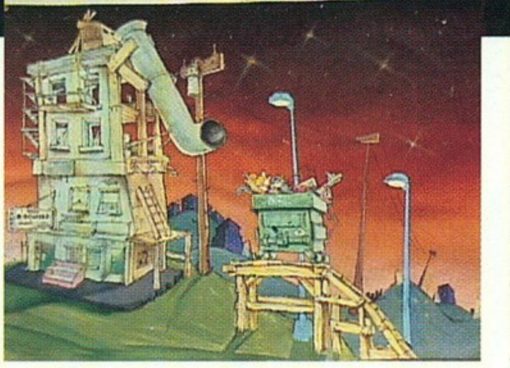
Az Appaloosa főhadiszállásán Venyercsán Emil, a cég ügyvezetője fogadott minket.

Martin: Mielőtt játékokról beszélnénk, kérem mondjon pár szót a cégről, hiszen Magyarországon egyáltalán nem köztudott dolog, hogy önök léteznek.

VE: Ha jól emlékszem, akkor 18 évvel ezelőtt indult ez az egész dolog. Amikor ön itt járt az Ecco kapcsán, akkor még biztos Novotrade néven futott a cég, hiszen az Ecco még Novotrade szárnyai alatt jött ki. Az egész úgy indult, hogy a Commodore, amikor Európában elkezdte a gépét – a Commodore 64-et – terjeszteni, akkor játékokra volt szüksége hozzá. Egy angliai kapcsolaton keresztül az az ötlet támadt, hogy Magyarországon fejlesszenek hozzá játékokat. Akkor a Novotrade kiírt egy pályázatot, erre néhányan jelentkeztek, és végül is 4 játék készült el az első körben. Ezeket a Commodore akkoriban meg is jelentette. Hááát, ezek nem nagyon ismert játékok, meg nem volt egyik sem különösebb világszám – de ezzel indult el tulajdonképpen a játékszoftver fejlesztés.

M: Angliában kerültek kiadásra ezek a játékok?

VE: Ezek Angliában, illetve Európában kerültek kiadásra, és ez nagyon sokáig így működött. Commodore-ra készültek játékok, aztán Spectrum-ra, meg volt egy időszak, amikor a BBC is szóba került. Aztán a Novotrade, ahogy kijárt különböző kiállításokra a világban – természetesen Amerikába is, ahol megismerkedtek egy illetővel, s így kialakult egy amerikai kapcsoltat is. Elkezdődött tehát a játékok fejlesztése az amerikai piacra is. S végül az európai piac teljesen háttérbe is szorult, lévén az amerikai piac önmagában lényegesen nagyobb. Ma már ott tartunk, hogy a Novotrade ebben az üzletben nincs benne.



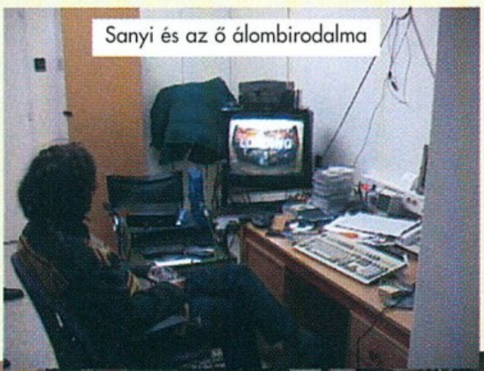
M: Van még Novotrade egyáltalán?

VE: Én nem is tudom (nevet). Biztos, hogy van, mert időnként lehet látni őket. De hát mi már nem vagyunk Novotrade és már semmilyen részesedése nincs annak a cégnek nálunk. Közben alakult egy amerikai cég és annak vagyunk a leányvállalatai. Az Appaloosa Software, az Appaloosa Multimedia és az Appaloosa Online. Mind a három itt található ebben az épületben. Az Appaloosa Online az Internettel foglalkozik, Amerikában üzemeltetik a szervereket. Úgy hívják a szolgáltatást, hogy Bonus. A lényege az, hogy az Internetet úgy mutatja meg, hogy a gyerekek biztonságosan nézhessék. Tehát nem mi csináljuk a tartalmat, hanem mások által készített tartalmakat mutatunk be rajtunk keresztül, úgy, hogy az illetőkkel szerződést köt a cég, és meg vannak kontúrozva ezek a site-ok. Tehát az ezekről kimutató bizonyos linkek ki vannak véve, a gyerek nyugodtan bejöhet és nézelődhet, de nem tud kimenni. Persze mindent meg lehet törni nyilvánvalóan (nevet). Ez a szolgáltatás most már lassan 2 éve működik és 10 000 körül van a napi látogatók száma. Én úgy tudom, hogy jelenleg Amerikában ez a leglátogatottabb gyerek-site.

A Software és a Multimedia az változatlanul játékfejlesztéssel foglalkozik. A Multimedia szinte kizárólag a Sega-val van kapcsolatban. A Software pedig, ami munkát sikerül neki szerezni, azzal a céggel. Ugye az idén megjelent két játék, a Konaminak a C – The Contra Adventure, a másik pedig az MGM-nek a Tiny Tank.

M: Épp most kaptam belőle egy játszhatót az Electronic Arts-tól!

VE: Igen, igen, az Electronic Arts a terjesztő. Elég bonyolult, mert az MGM a kiadó, az And Now a Designer, és az Appaloosa a fejlesztő. Még néhány cégadat: most kb. 100 embert foglalkoztat a három cég. Grafikusokat, programozókat, s azért ez nem kevés. Futnak projektjeink, s anélkül, hogy megneveznénk mik ezek elárulom, hogy jelen pillanatban három fut. De tárgyalások vannak még további fejlesztésekről is.



Sanyi és az ő álombirodalma



M: Kérem beszéljen a Dreamcast-os fejlesztésekről. Az Interneten azt olvastuk, hogy készül az Ecco DC-ra, meg egy pár más progi is.

VE: (Nevet). Erről nem nyilatkozhatom. Szerződés kötelez, hogy a jövőre megrendezésre kerülő E3-ig nem mondhatunk semmit. Azután is csak annyit, amennyit a Sega megenged.



Titkosügynökök titkos projekteken dolgoznak

M: Na neeeee, de azért egy Dreamcast-ot csak mutatnak?

VE: Csak annyit mondhatok, hogy van DC a házban. (Nevet).

Időközben csatlakozik Tassonyi Kadocsa, az egyik team-vezető.

TK: Csináltunk mi Saturn játékot is. A "Három Mocskos Törpét" ismeritek?

M: Ismerjük, persze. Ti csináltátok? Azannyát!

TK: Aha.

M: Amikor jöttünk föl, láttam a képeket a falon (bekeretezett borítók). Azok mind itt készültek?

TK: Igen.

M: Hát ez nagyon érdekes. Sosem gondoltam volna, hogy ez a csomó progi mint itt jött létre?!

Bagó Péter: És nincs egy üresség belül, hogy: "Itt vagyunk Magyarországon, de hiába fejlesztünk itt mi tök jókat, ha nem is ismernek bennünket"?

VE: Ha megnézzük ezeket a dobozokat, akkor láthatjuk, hogy azért kisebbik részük eljutott Magyarországra is.

M: Az Ecco-ról sem tudta senki, hogy Magyar, amíg én nem írtam róla...

VE: Nem tudom. Akkor még nem volt annyira támogatott, hogy újságoknak nyilatkozzunk. Én ennek látom a hátrányait, mert viszonylag nehéz új embert találni – grafikusokat, programozókat. Nagyon sokat fektettünk be, idén például négy millió forintot költöttünk hirdetésre. Nehéz volt megfelelő embereket találni.

M: Minden érdekelne minket, mert erről senkinek nincs Magyarországon fogalma, hogy itt ilyen játékok készülnek. Lásd a Jurassic Park-ot Saturn-ra.

TK: Meg a Deep Space Nine Megadrive-ra. Bár az nem lett valami jó (nevet)...

BP: Ez a Contra hogy került ide Magyarországra, és a Konamival hogyan sikerült így összejönni?

VE: A Contra '96 (Legacy of War) már itt készült a cégnél, de hogy miként került ide, azt nem tudom. Volt PSX-re, meg Saturn-ra is. Különböző vélemények szerint nem volt szerencsés a tradicionális "side scroll" játékból 3Dt csinálni. Aztán elkezdődött a Contra '97 (C – The Adventure), ami aztán most '98-ban fejeződött be. Ott viszont már teljesen 3D-t alkalmaztunk, de megtartottunk néhány side scroll pályát is.

BP: Kíváncsi lennék, hogy hogyan döntik el, hogy mikor milyen software-t kell fejleszteni?

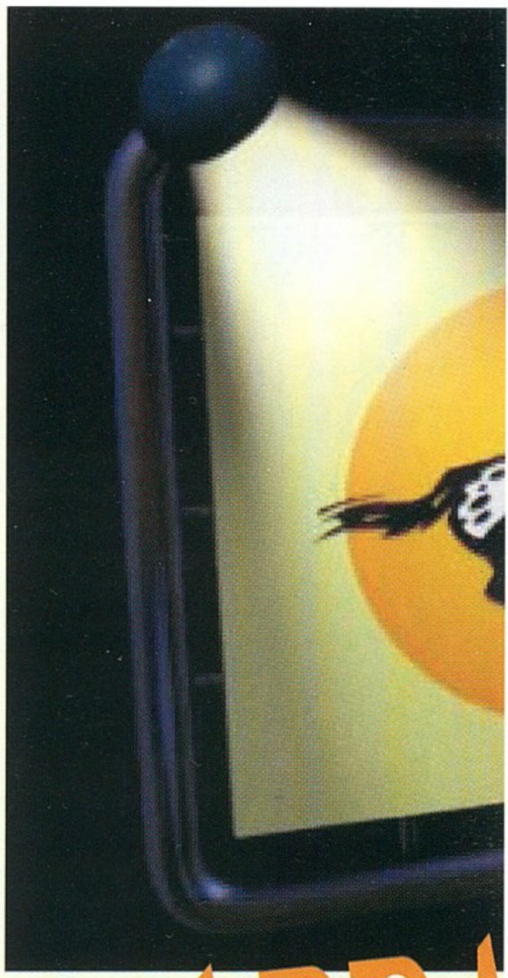
VE: Általában a kiadóknak van tervük, elképzelésük, hogy milyen játékokat szeretnének kiadni. Kint az amerikai cég felveszi a kapcsolatokat a különböző kiadókkal és ők tárgyalnak arról, hogy milyen játékot szeretnének. Előfordul egy másik megoldás is (ez ritkábban), hogy itt készül valamilyen demo, és ez ad valakinek egy ötletet, vagy illeszkedik az ő kiadási tervébe.

M: Van-e olyan játék, ami bennégett? Magyarul amit elkezdtek fejleszteni, esetleg jól alakult, aztán az utolsó pillanatban visszamondták – mert mostanában ez is nagy divat lett!

VE: Régebben volt ilyen, de mostanában már egyáltalán nem fordult elő.

M: Van-e olyan nyomás az amerikaiak részéről, hogy "ez most túl véres", és nem lehet berakni a játékba?

TK: A Tiny Tanknál nem szóltak bele. Olyannyira nem szóltak bele, hogy ez eleinte gyerekeknek, nagyon gyerekeknek készülő játék volt, és a végén meg olyan lett, amilyen lett.



APPA

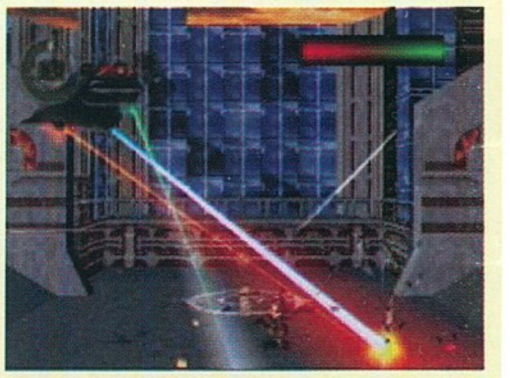
Az elején felvázolták egy vonalat, hogy mit várnak, de amúgy mindent mi találtunk ki.

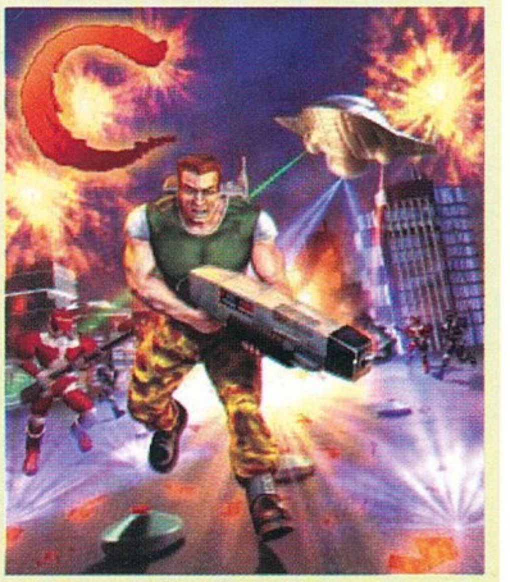
M: A tesztelők magyarok, vagy külföldiek? Tehát ki az, aki leül és megmondja, hogy "Te, ez itt játszhatatlan".

TK: Vannak itt is tesztelők, és vannak a kiadónál is, meg a Sonynál is. Természetesen a Sony-nál, meg a Sega-nál vannak a legjobb tesztelők, mert ott kapnak a legtöbb pénzt, és állandóan tesztelnek.

M: Mitől jó tesztelő egy jó tesztelő?

TK: Nagyon jól le tudja írni, hogy mit látott. Aztán nem árt, hogyha egy kicsit tudja is, hogy ha a játék egyszer lefagyott, akkor mit kell csinálnia, hogy még egyszer lefagyjon. Tehát nagyon fontos a reprodukálás. Egy hiba addig hiba, amíg nem lehet reprodukálni, mert ha reprodukálni lehet, akkor azt ki tudod debuggolni. A legrosszabb hibák, azok az "once" és a "twice" kezdetűek (egyszer-kétszer). Tehát: "Egyszer mentem, villanás és akkor elhalt a játék". Az amatőr tesztelő ezt írja. Azt se írja le, hogy hol, kivel, lőtt-e, milyen ellenség volt, semmi. Ez ellen azt a stratégiát dolgoztuk ki, hogy ha találunk egy fagyást a játékban, akkor addig nem







OOSA

megyünk tovább, amíg ki nem javítjuk.

BP: Ez egy kicsit időigényes...

TK: Viszont így egy viszonylag biztosabb kód keletkezik.

BP: És a személyes találkozások a cégekkel?

TK: Azok nagyon fontosak.

BP: Azért nem mindegy, hogy az ember hányszor megy Amerikába, mert az egy kicsit sok pénz.

TK: Az is pénz, igen. Kb. évente 2-3 alkalommal. De az E-mail ezen sokat segít.

A TINY TANK TEAM

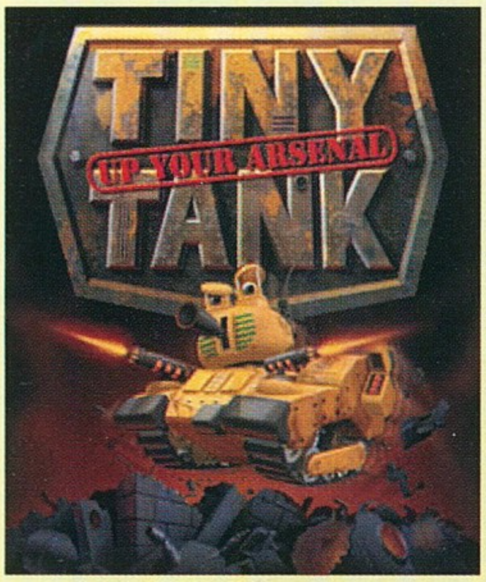
Második utunk a Tiny Tank című játék készítőgárdájának szobájába vezetett

M: Könnyű Playstation-re programozni?

TK: Az elején könnyű volt, még amikor a Playstation kijött. De most már ez a helyzet megváltozott.

M: Megnézitek-e azt, hogy ha kijön egy forradalmian új játék, hogy azt hogyan készíthették?





TK: Ez természetes. Ezt csak az európai gondolkodásból hiányzik, hogy szégyen olyasmiből tanulni, amit már más jól megcsinált. Amerikában teljesen természetes, hogy amit már valaki összehozott, azt mi is megpróbáljuk, ha lehet jobban megcsinálni.

M: Melyik az a játék, ami neked legjobban tetszik?

TK: Az MDK kifejezetten tetszett, a Metal Gear Solid pedig mindenek felett...

M: A Metal Gear-ra azt mondják, hogy annál többet nem lehet kihozni a Playstation-ból jelenleg. Egyetértesz ezzel, vagy még vannak lehetőségek?

TK: Nem. Semmiképp. A Playstation-nek csak akkor lesz vége, ha kijönnek az új gépek. Például a PSX2

A CONTRA TEAM

A Contra team szobájában nem beszélgettünk túl sokat, hiszen ez a játék relatíve elég rég készült, és a fiúknak már újabb csodák jártak a fejükben. Kértünk viszont egy végleges verziót, melyet januári számunkban fogunk letesztelni. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy itt éppen valami szupertitkos átírás folyt, amiről nem beszélhettek, így mi sem beszélhetünk. A grafikusoknál szintén ki kellett kapcsolni a monitorokat, hogy ne láthassuk, mi készül. Valamit persze láttunk, de az annyira titkos...

A ZENÉSZ TEAM

Harmadszorra a zenészeknél, pontosabban a cég zeneszerzőinél jártunk

Molnár László: A Tiny Tankról annyit kell tudni, hogy konzoljáték révén, elég jól kihasználja a PSX lehetőségeit. Elég jól meg tud szólalni, ha arról van szó. Ez volt az a játék, ami félig szintivel, félig pedig élő zenével készült, tehát egy élő gitáros játszott rajta. Az "élő" része stúdióban, tehát profi hangstúdióban került rögzítésre, úgyhogy eléggé professzionális módon készültek el a zenék. Tehát nem úgy, mint egy játék manapság, hogy fogok egy jó szintetizátort és leülök, majd kész.

BP: Ez csak a Tiny Tankra vonatkozik, vagy itt minden játéknál alkalmaztok "unplugged" hangszereket?

ML: Itt most konkrétan arról szólt a megrendelés, a megrendelő külön kérte azt, hogy legyenek dögös muzsikák a játék alatt. Ezek "cooperative" módon készültek, ami azt jelenti, hogy a felét egy kinti ember csinálta (megjegyzem, ezek olyan zenék voltak, amik főleg ma divatosak, ilyen szintisek, rave, meg ehhez hasonló csodabogarak), ami itt készült, az pedig szinte kivétel nélkül heavy metal, egy jó adag szintetizátor körítéssel. Kicsit megszelídített Rammstein. Ez volt a zenei része. Az effektekről annyit, hogy kb. 60 effekt van a játékban. Ezek is itt készültek mind. Általában egy effekt CD-ből szoktunk kiindulni, van egy koncepció, hogy milyen effekt kellene, mi leszedjük a CD-ről az alap hangot, utána pedig mindenféle apró, aljas trükkökkel megpuhítjuk. Például, ha éppen szörny hangot kell fabrikálni, akkor klasszikus eset: nyávog a macska, levisszük a hangját 3 oktávval, és a többi, és a többi. Néha szoktunk több effektet egy effekté összerakni.

A TESZTELŐ BIRODALMA

Utoljára megismerkedtünk a mágussal, minden titkok ismerőjével, a "játékgyilkossal" – a cég tesztelőjével.

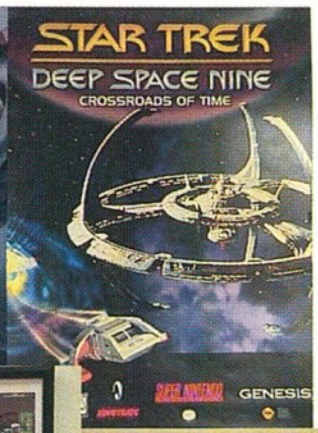
M: Egy tesztelőnek valamilyen szinten van beleszólása a készülő játékba?

Mezei Sándor:


Grafikusok, rajzolók, és egyéb csodabogarak


Contra ereklyék a falon


A cég grafikusainak illusztrációi



Persze. Például a Tiny Tanknál is megkérdeztek, meg felkértek, hogy tervezzek pályát, satöbbi. Hogy mi, hol lenne jó helyen. Meg szokták kérdezni, hogy mi tetszik benne, és mi nem.

M: Egy programozó ötlete nem biztos, hogy játszhatóság szempontjából is tökéletes, ugye?

MS: Igen, ez így van.

M: Végig szoktad játszani, illetve végig tudod játszani a játékokat?

MS: Igen, mindent. Egyébként nem szoktam cheatelni.

M: Tehát addig nyomod, amíg végig nem mész rajta?

MS: Igen.

M: Melyik játék fogott meg leginkább az utóbbi időben?

MS: A Metal Gear Solid. De bírom a Tomb Raider 1-2-t is.






Íme egy komplett zenekar

A VÉGSZÓ

VE: Vannak titkos projektjeink, amikről nem beszélhetünk. Amíg hivatalosan a kiadó (Sega, Sony stb.) nem jelenti be a játékot, addig az nem is létezik. Szóval a Dreamcast-ról és Ecco-ról is csak annyit tudok mondani, hogy ami az Interneten megjelent, csak azt tudják felhasználni, mert mi nem nyilatkozhatunk...

És ekkor kikapcsolt a diktafon. A beszélgetés további része már súlyos titok, egészen a tavaszi E3-ig...


Effekt CD-k potom 10 ezer dollárért



A CONTRA TEAM

Programozók:
Molnár József – project manager, vezető programozó
Kristóf Attila – vezető programozó
Somfai Ákos
Márton Attila
Fodor Attila
Grafikusok:
Balku Árpad
Bakai András
Rácz Tibor
Erőss Gábor
Mécs Dániel
Zene:
Héger Attila
SFX:
Molnár László

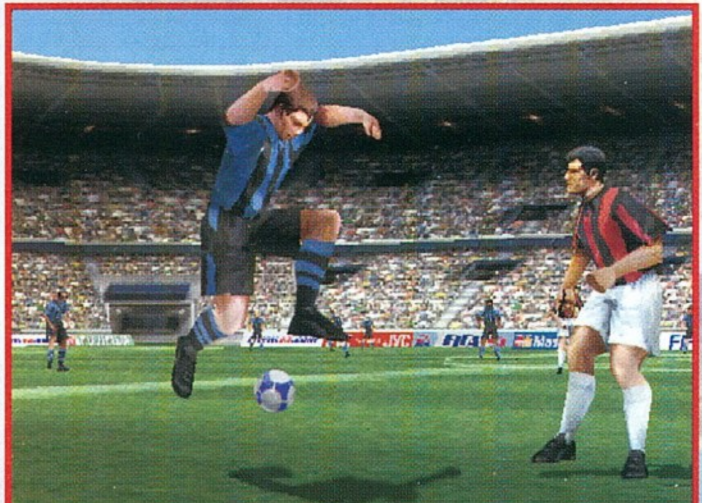
A TINY TANK TEAM

Kadocsa Tassonyi – project manager
Programozók:
Makó Balázs
Jutasi Tamás
Fetser "Nacy" Ignác
Székely Tibor
Somfai "Devil" Ákos
Magyar László
Grafikusok:
Nagy Zoltán
Marko Gábor
Orbán Nándor
Számel Endre
Tarsoly András
Ress Zoltán
Kiss Ferenc
Tools:
Jánosy Zoltán
Márton Attila
Animátor:
Kovacs Éva
Zene:
Héger Attila
Sallai Tibi Bakter
Molnár "Duerer" László
Galantai "Mester" Zsolt


Kontrázik a Contra team

Lassan itt az újév! A focivilágban ez a téli-szünet ideje. Mindenki otthon pihen, forró teát kortyolgat és elgondolkodik az idei év világbajnokságáról. Sőt, aki teheti, újra megmérkőzik a világ legjobb csapataival a World Cup'98-ban. Nem rossz ilyenkor visszaemlékezni a nyár legszebb góljaira, legnagyobb helyzeteire. Valljuk be, a Hungary Sport új sportcsatorna nem igazán az örömfocit mutogatja, inkább a magyar, szenvedős, fárasztóan bosszantó labdarúgást, amit nem sikerül rendesen "újraéleszteni" már évek óta. Nem baj! Itt van a legújabb játék, ami nem sok választást hagy a PSX-focirajongóknak. Pár nap és 99-et írunk.









MAGYAR NYELVŰ KÉZIKÖNY

Az EA Sports az utóbbi időben igencsak színvonalasan "szórakoztatja" a PlayStation-függőket (NHL 99, NASCAR 99). A sorban a következő, a Fifa 99, "csak" a várt színvonalú...hibátlan!

Gondolom sokak fejében megfordult a kérdés: Miért ilyen gyorsan? Nem jelent meg túl korán az előző focijátékhoz képest? Ha megnézitek a Fifa 99-et rá fogtok jönni, hogy messze jobb, mint a pár hónappal megjelent elődje, sőt! A Fifa-csapat olyannyira kitett magáért ebben a játékban, hogy minden egyéb focikészítő csapatnak igencsak fel kell kötni az alsóneműt, ha utol szeretné érni őket.

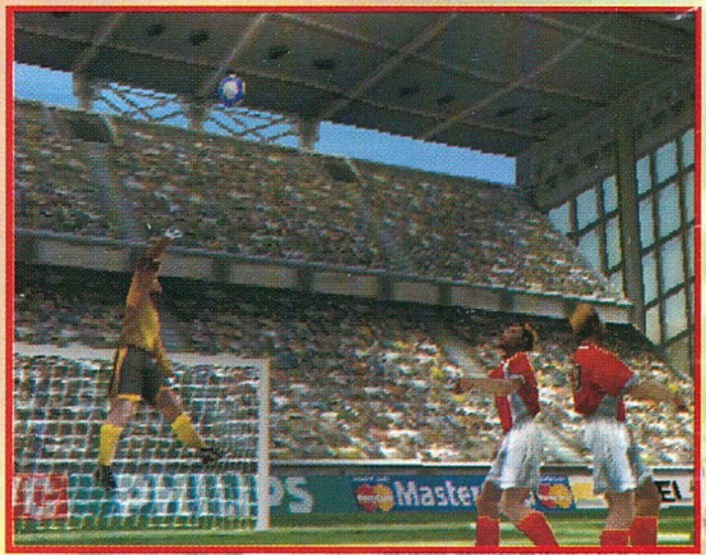
Körülbelül kétszáz csapat közül választhattok a világ bármely pontjáról. Megtalálható az összes nemzetközi bajnokság, kupa és még egy EUROPEAN DREAM LAEGUE is, ami a legjobb csapatok versenye. De nem szeretnék ennyire előre szaladni. Nem sok rosszat lehet mondani a játékról, de gyorsan legyünk túl rajta. Az intro lehetett volna jobb is, és akkor még finom voltam. Persze ötletes, meg szép csak kissé túl fennkölt. Ennyi a bajom vele. A másik kellemetlen dolog, a menükben való mozgás. Kissé komplikált. Persze ez nem azt jelenti, hogy olyan ördöngősen nehéz, csak néha, ha az ember reflexből cselekszik, elronthat egy-két dolgot.

Azoknak, akik a játékosok irányítását szeretnék megtudni a cikkből, mondanám, hogy a program magyar leírással jelenik meg, úgyhogy erre most nem térnék ki. Szóval... a menükről először annyit, hogy a stílusuk (a változatosság kedvéért) remekül sikerült. Nem túl cifra, mégis szép. A központi menüben két fő csoportra oszlanak a választható dolgok. "Színesek" és "színtelenek". Az előbbiekkel a különböző kupák, bajnokságok, meccsek közül választhatunk, az utóbbiakkal a manager részét vállalhatjuk át a csapatnak. Aki nem különösebben érdeklődik csapata iránt, csak "rúgni akarja", az a QUICK START pontnál kezdheti. Ez mindent elrendez, nekünk csak magát a meccset kell lejátszani. A FRIENDLY pontot sem kell különösebben magyarázni. Itt viszont már ki kell választanotok a csapatokat. Ezt a megszokott két lépésben tehetitek meg. Az országot, majd a csapatot. A kevésbé "sikeres" országok nincsenek egyenként felsorolva, így a REST OF EUROPE név alatt található csapatok között keressétek a magyar "varázslókat". Nem, kell nagy reményeket fűzni a magyar csapatokhoz...összesen kettő van.

Aki ki akar lépni klubok a határain, annak az INTERNATIONAL pontban kell beállítania kedvenc válogatottját. Nem hinném, hogy akad majd valaki is, aki nem talál magának megfelelőt.

A következő fő pont a SEASON. Ez amolyan bajnokságot, kupát jelent. Ezen belül 4 pont van: a kupa (CUP), a bajnokságok országok szerint (LEAGUE), és két opció, amiben az előbbieket mi "fabrikálhatjuk" össze. Ha például kupát szeretnénk "alapítani", akkor mindent meg kell adnunk. A típustól kezdve, a nevezett csapatok számától egészen a kezdés hónapjáig. A bajnokságnál ugyanígy.

Újra a főmenüben választhatjuk az utolsó meccssorozatot, a már említett EUROPEAN DREAM LEAGUE-et. Ez Európa legjobb csapatait tömöríti egy versenysorozatba. A baloldali pontok közül az utolsó a GOLDEN GOAL. Itt meg kell adni, hogy hány gólt szeretnénk rúgni a győzelemhez. Addig tart a mérkőzés, amíg el nem éri az egyik csapat a megadott gólszámot.



A "színtelen" jobb oldal első és legfontosabb pontja az OPTIONS. Itt a fontosabb adatokat érdemes beállítani, még meccs előtt. Persze lehet meccs alatt is egy párat, de a többségét nem. Ha az ember elfelejt valamit, akkor macerás ideáig visszajönni (bajnokságban néha kifejezetten lehetetlen). Két verzióban is alkothatunk. Lehet csapatot kreálni, és játékost is. Ha csapatot csinálunk, meg kell adnunk az országot, az otthoni stadiont, a csapat értékét (fontban), és a végén a zokniszínezettségtől a pólócsíkokig mindent. Vigyázat! Nem mindegy, hogy mit visel a szerencsétlen csapat otthon és idegenben! Ne felejtsétek a rövidnadrágokat is "beszínezni"!

Amikor csak egy játékost szeretnénk "teremteni" sokkal összetettebb az egész procedúra. Természetesen itt is meg kell adnunk a játékos nemzetiségét és csapatát, nevet kell adnunk neki, majd helyet a pályán. Ez lehet kapus (GK), söprögető (SW), jobb-hátvéd (RightB), jobb-középhátvéd (RightCB), középhátvéd (CenterB), bal-közép hátvéd (LeftCB)...stb, szépen sorjában egészen a csatárig. A rövidítésekből nem lesz nehéz kitalálni. Utána számot kell adnunk neki, majd külsőt. Jópofa az agresszivitásmérő. Itt adhatjuk meg játékosunk vérmérsékletét. A CALM a nyugodt, a NUTTER az olyan hisztis vadállat típus. Olyan vérmérsékletet kell beállítani, amilyenre nagyobb szükségetek lehet. Ezek voltak a formális beállítások a focistánál. Most jön a tartalmi: PLAYER ATTRIBUTES.

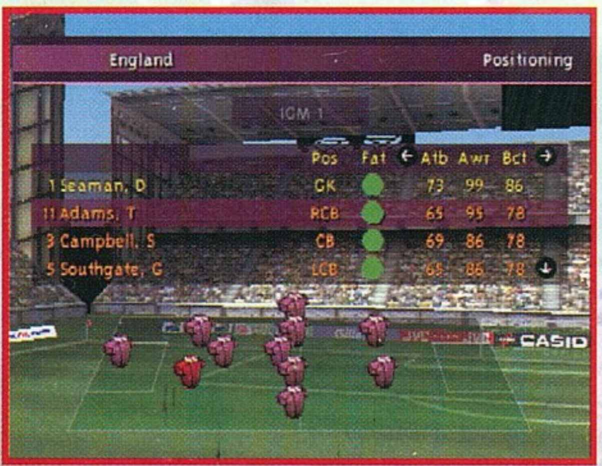
Ismerős ügye? Azok kedvéért, akik még nem láttak ilyesmit, 91 pontunk van. Ezt kell elosztani a különböző tulajdonságok és képességek között. Ezek: sebesség (SPEED), lövőerő (SHOT POWER), pontosság (SHOT ACCURACY), gyorsaság (ACCELERATION), szerelés (TACKLE), fejelés (HEADING), labdakezelés (BALL CONTROL), rámenősség (AGILITY), erőlét (FITNESS), találékonyság (CREATIVITY). Nem szabad túlságosan aránytalanul elosztani ezeket, mert a végén a játékos remekül fog futni, de nem tudja majd eltalálni a labdát.

Van a főmenüben gyakorlás is. Természetesen eldönthetjük, hogy támadást szeretnénk gyakorolni, vagy védekezést. Ha



ezt megtettük 4 dolgot próbálgathatunk: tizenegyesrúgást, szögletrúgást, szabadrúgást és edzőmeccset. Nagyon tetszett nekem a gyakorlás alatt a háttérzaj. Ugye a meccs alatt üvölt a tömeg. Nos, a gyakorlás egy eldugott pályán van, úgyhogy itt a madarak csiripelnek. Apróság, de Dolby Sorround-al ez is nagyon hangulatos.

Visszatérve az alapopciókhoz az utolsó pont a TEAM MANAGEMENT. Ez az "ultra" focisoknak nagyon fontos lehet, mert kedvenc csapatuk aktuális felállását és játékosállományát is szimulálhatják egyben. A



STARTIN LINEUP a kezdő 11 játékos megadása. Ezt akkor érdemes átvizsgálni, amikor tudjuk, hogy tétmérkőzésünk lesz és hajtani kell. Ilyenkor a jobb oldalon lévő adatokból inkább erős csapatot kell kiküldeni a pályára, mint technikásat, mert nem fogják bírni erővel. Itt aztán mindent megnézhetünk. Ha kételkednénk játékosunk helyéről, a gép azt is megmutatja.

A következő pont itt az IGM STRATEGY. A helyezkedést, a taktikát, a csatárok pontos helyét adhatjuk meg, kedvünk szerint. Rengeteg verzió közül választhatjuk ki a legmegfelelőbbet. Azok kedvéért, akik az mondják, hogy ezek csak "díszek" és nem érnek semmit, elmondanám, hogy egy rossz taktika könnyen eldöntheti a meccset. Vannak csapatok, amik ellen csak úgy tudtam nyerni, hogy megváltoztattam a csatárok számát. Két előretolt ékkel egyszerűen nem lehetett megverni őket.

A mérkőzés alatt többször kaphatunk szabadrúgást, tizenegyest, szögletet, stb. A KICK TAKERS menüpontban azokat a játékosokat kell megneveznünk, akik elvégzik a különböző rúgásokat. Itt határozottan ajánlom, hogy nézzétek meg a játékos rúgótechnikáját, mielőtt rábíztok egy szögletet. Egy pontos szögletet követő passz után, könnyen gólt lehet szerezni!



Az üzleti rész a TRANSFERS pontban vár ránk. Játékosokat cserélgethetünk az összes többi csapattal. Nincs más dolgunk, mint megnézni az aktuális árfolyamát, eladni, majd ugyanannyiért venni valaki mást. Jószívű a program. Ha akarjuk, egy nagy sztárt mindenképp vehetünk, akár az UTE-nek is. Az más kérdés, hogy utána több pénzünk nem marad, aztán megint jönnek a játékosok, hogy hol van a fizetésük?!? Nem éri meg.

Talán ennyit a különböző menüpontokról a játékon kívül. És most maga a mérkőzés!

A játék pontosan tartalmazza a leghíresebb stadionokat, a leghíresebb csapatok otthonában. A készítők ügyeltek az élethűségre is. Megdöbbentően hasonlítanak a pályák eredeti másukra. Az első dolgunk, amikor "nekiindulunk" a meccsnek, hogy kiválasszuk az arénát. Ezt követően az időt kell megadni, majd a nehézséget. Az időjárás és a napszak meghatározása után végre kezdhetjük a játék "aktív" részét.





Ha menet közben megállítjuk a meccset, akkor gyakorlatilag a 2/3-át megváltoztathatjuk annak, amit keservesen beállítottunk a mérkőzés előtt. Sokszor ez jól jön, higgyétek el.

Mint már említettem a játék magyar leírással jelenik meg, így magáról a közvetlen irányításról nem mesélek, ám van egy érdekes funkció a meccsek alatt, amit érdemes külön megemlíteni. Egészen pontosan, amikor nálunk van a labda, átválthatunk egy másik játékosra, míg a lövés jogát az előző embernél tarthatjuk. Megpróbálom kicsit egyszerűbben: Ha éppen támadunk, irányíthatjuk azt a játékost is, akinek le akarjuk passzolni majd a labdát, így oda helyezkedhetünk vele, ahová szeretnénk, majd amikor már a helyünkön állunk, passzolhatunk neki (mivel a lövés joga még mindig az előző játékosnál van).

Nyugalom! Gyakorlatban ez sokkal könnyebb és egyszerűbb, mint itt olvasva.

A kommentárokat Gary Lineker, John Motson, Mark Lawrenson, és szegény kiöregedett Chris Waddle szolgáltatja a mérkőzések alatt. Akik értik a nyelvet és ismerik a BBC-stílusú közvetítéseket, azoknak valószínűleg nagy örömöt okoz majd a "háttérduma". Nem csúszik a szöveg, e mellett az elég nagy számú választható csapatok ellenére, a kommentátorok tudják minden mancsaft, legalább 3 játékosának a nevét. Persze minél híresebb a klub, annál többét. A közönség hangját is sikerült nagyon élethűen megcsinálni, így az arénák atmoszférája is remek.

A játékosok mozgatása sokkal kifinomultabb, mint bármelyik előző Fifa-játékban. A World Cup 98 után szembetűnően gyorsabb, dinamikusabb az egész. A góllövéseknél az "öröm"-re is sokkal több verzió van, nem is beszélve a helyzetek és a mérkőzéskezdéseknél látható animációkról. A kapusok védőtechnikája is "látványosabb" lett, ami nem feltétlenül jobbat jelent, ugyanis sokkal több labdát ejtenek ki, tolnak a kapufára és eresztenek be potya módon. Ez is az élethűséghez tartozik.

A szabálytalanságokat tekintve, kissé szigorúbb a bírógárda, ami több sárgalapban és kiállításban jelentkezik, úgyhogy érdemes odafigyelni a becsúszásokra.

Ami számomra (végre) nagy örömöt jelentett, az a labdakezelés javítása. Gondolom másokat is idegesített, amikor az alapvonal közelében lévő labdát egyszerűen nem lehetett felszedni, mert a játékos kirúgta, ahogy hozzáért. Hál'istennek ez is ki lett javítva, így végre a több millió dolláros játékosok, képesek akár a vonalról is "visszahozni" a labdát. E mellett sokkal többször veszik le mellel is a passzokat, így könnyebb gyors támadást indítani.

A focifanatikusok számára a Fifa-név biztosítja, hogy a legújabb csapatfelállások és a legaktuálisabb, leghitelesebb erőviszonyok szerint alakulnak a mérkőzések, úgyhogy már csak azért is érdemes megvenni, mert végigböngészhetitek kedvenc csapatotok teljes játékosállományát.

Nem volt rossz húzás kiadni ezt a játékot, mert (a rövid idő ellenére) a Fifa csapat remek munkát végzett. Csak pár hónap telt el a World Cup 98 megjelenése óta, mégis rengeteg újítás, javítás jellemzi ezt az új verziót. Szépen lassan elkezd az ember gondolkodni az, hogy vajon meddig lehet egy játékot tökéletesíteni?

Adam

FIFA 99

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-8 JÁTÉKOS
2-8 MEMÓRIABLOKK
MULTI TAP ADAPTER
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A RÉGI FIFA-HIBÁK ELTŰNTEK
× KICSIT KOMPLIKÁLT A MENÜKBEN A MOZGÁS

96%

APOCALYPSE

FŐSZEREPBEN: BRUCE WILLIS

Az apokalipszis négy lovasa már nem egy játékban kapott főszerepet – persze a negatív hősök között. Mindig van egy elmebeteg, aki életre hívja őket. Az Activision legújabb lövöldözős játékában is ez történt – nekünk most Mr. Bruce Willis bőrébe bújva kell megküzdenünk velük. A progi úgy néz ki, mintha egy leendő mozifilm alapján készült volna, de ez állítólag kamu infó. Bruce-nak csak annyi a szerepe, hogy az "arcát" és a hangját adta a dologhoz. Egy speciális eljárással ugyanis bevitték a számítógépbe a képét, és ezt ráfeszítették a karakter modelljére. Ja, meg az akció közben Willis bácsi folyamatosan dumál. Amúgy elég jópofa dolgokat.

Amikor annak idején megjelent az One című játék – pontosabban már megjelenés előtt, az ECTS bemutató után – nagy izgalomban voltam, mert meglehetősen csípem az ilyen stuffokat. De mint az köztudott, az One végül is nem lett sikerjáték. A grafikával nem volt baj, a játékmenet is erősen a top-on volt, de a játszhatóság a béka feneke alatt mozgott. Most azonban az Activision továbbfejlesztette az ASCII egyébként briliáns ötletét, és egy majdhogynem tökéletes (a maga szűk kategóriájában) progit dobott piacra. Vádolhatnánk plágiummal a céget, de nem tesszük, hiszen egy jó ötlet továbbfejlesztése nem bűn.

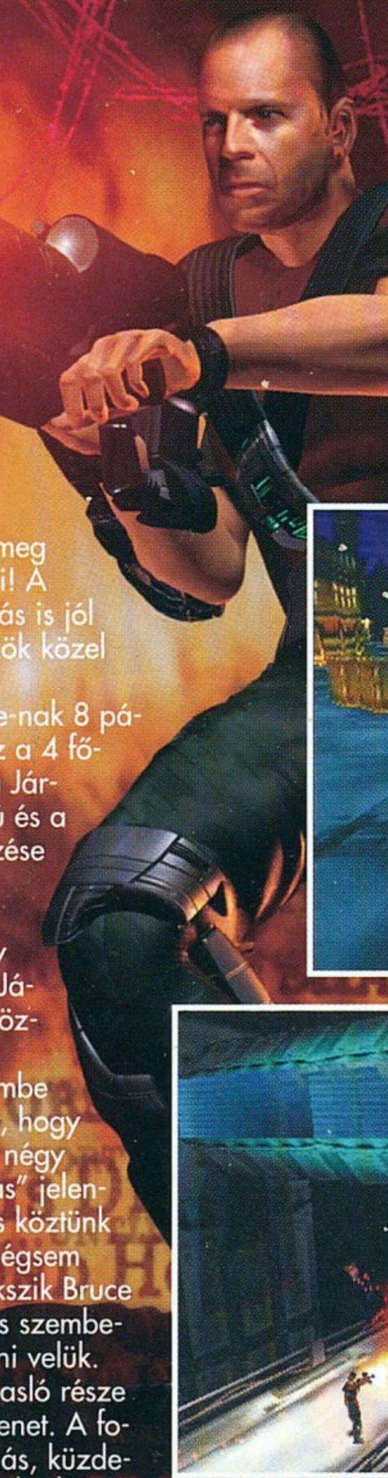
Az APOCALYPSE egy kifejezetten analóg irányítóra kihegyezett játék. Ez marha jó dolog, mert így teljes a "játéktermi" érzés. Elmagyaráznám miről is van szó: a bal oldali karral mozoghatsz. Ez alap. Minden irányba, 360 fokban, tuti érzés. És 360 fokban lőhetsz is! A jobb karral – nem csak 4-8 irányba, mint a gombokkal, hanem AKÁRMERRE, tetszés



szerinti szögben! Ez egy akkora újítás, amilyennel még nem találkoztam. Na, de most jön a java: mozogni és lőni egymástól függetlenül lehet! Előre szaladsz, közben hátrafelé tüzelsz – abszolút úgy muzsikál a dolog, ahogy kell. Lehet még ugrani is, meg fegyvert váltani, és egy speciális bombát magunk körül felrobbantani. Azt hiszem más nincs.

A feladat pofon egyszerű: előre futni és mindenkit kiirtani. Érdekes egyébként a dolog, mert az ész nélkül rohanó "killer" játékosok nem jutnak messzire. A fegyver ugyanis elég messzire lő, messzebbre, mint az ellenfélé, ezért körültekintő előrehaladással elvileg minden dögöt szépen le lehet szedni, mielőtt azok egyáltalán magukhoz térnének.

Apropó fegyverek. Az alap lézer örök, de egy tucat más cuccot is felvehetünk. A lángszórót és az aknákat nyugodtan elhasználhatod, a villám nem egy nagy szám, de a követőrakétát mindenképpen tartalékold a főellenségekre. E nélkül nagyon meg fogsz szenvedni! A szuper robbantás is jól jön, ha a főnökök közel merészkednek.



Az Apocalypse-nak 8 pályája van, plusz a 4 főnök. A Halál, a Járvány, a Háború és a Vadállat legyőzése elég kemény dió. Játék közben eszembe jutott, hogy ez a négy "lovas" jelenleg is köztünk él, mégsem igyekszik Bruce Willis szembeszállni velük.

A progi kimagasló része maga a játékmenet. A folyamatos rohanás, küzdelem, a körbe-körbe kaszaboló fegyverek, és az óriási robbanások nagyon húzós hangulatot teremtenek. Ha analóggal nyomulsz, "ergonómiai" szempontból az ugrás gombja tökéletes helyen van. Soha, egyszer sem zavarodtam bele az irányításba, és ez szerintem a legfontosabb szempont. Soha nem rontotta el a gép a kamerakezelést. Amikor kellett, marha magasra ment fel, amikor lehetett, bejött mögém, és fél képernyős nagyságú figurát irányítottam.





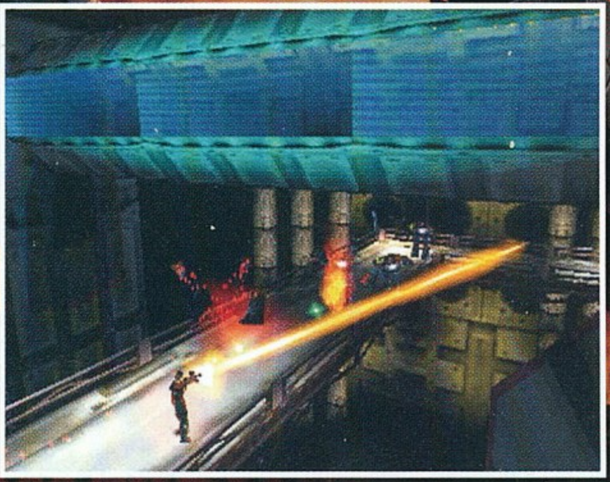
Persze nem állítom, hogy ez a "tökéletes játék", de mindenesetre ott van a szeren!

A "változatosságot" (már amennyi változatosság egy lövöldözős anyagban lehet) a pályák különböző felépítése adja. Kezdéskor – a börtönben – lényegében egy vízszintes platformon kell végigrohannunk. Némi ugrálás, szakadék, magaslat. Ezután – a csatornában – szűk folyosókon kell küzdeni. A kameraman ott lohol a sarkunkban, itt néha tényleg nem egyértelmű, hogy ki kivel van. és merre támad. Aztán jön a város, hatalmas nyílt terep, távoli kamera, óriás tankok – szóval nem egysíkú a dolog.

Negatívumként a 3D-s játékok gyerekbetegségét tudnám felhozni: amikor besűrűsödik az akció, semmit sem lehet látni. Hiába minden, ezt úgy látszik nem lehet kivédeni. A millió robbanás, szétszakadó ellenfél, gőz-gáz és sötét háttér mellett ember legyen a talpán, aki megmondja, hogy éppen mit csinál (és hol van) a főszereplő. Ezekben a pillanatokban csak a vakszerencse (és a folyamatos tüzelés/robbantás) segít át. Néha az sem. Ezért az Apocalypse nehéz, de nem idegesítő! Mindamellett ez csak egy lövöldözős játék. A szívemre tettem a kezem, és nem állítottam túl magasra a "szavatosság" jelzőjét.

A grafika eléggé király. A főszereplő – Bruce Willis – arcvonásai tökéletesek, jó a mozgás, és a terep is állati stílusos. Kissé "dark" jövőképet áraszt. Mint mondtam, váltakoznak a szűk és nyílt helyszínek, és az automata kameraváltások is jók. Átfedési, "átlátszó" hibákkal nem nagyon találkoztam. A nagyméretű gépi ellenfelek tényleg hatalmasak. De a legzorallabbak azok a bivaly nagy kivetítők, melyeken (néhány pályán) szupi "hard" bandák videóklippjei futnak! A zene ezáltal bitang jó. Végezetül hozzátenném, hogy az Activision előzetesen küldött demójában még a Smashing Pumpkins zenekar döngetett a videókon, de őket a végére lecserélték, Biztos nem sikerült megegyezni...

Martin



APOCALYPSE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ RENKÍVÜL JÓ IRÁNYÍTÁS
× ELÖBB-UTÓBB ELFOGYNAK A PÁLYÁK

84%



VISSZA AZ '50-ES ÉVEKBE!

B-MOVIE



Mit is jelent az, hogy B-movie? Nos, ez a filmstílus Magyarországon nem annyira ismert, mert amikor a B-Movie a virágkorát élte, akkor nálunk éppen a kőkemény kommunizmus tombolt – és ugye, mint mocskos amerikai termék, ez sem jutott el hozzánk. Tehát a B-Movie egy speciális, tudományos-fantasztikus műfaj, ahol a filmek kisebb költségvetéssel készültek. Rendszerint fekete-fehér alkotások (ez nem



a költségvetés miatt van, hanem azért, mert az '50-es években élték virágkorukat). Főszereplői mindig az emberek, és az idegenek. Az idegenek lehetnek óriási fejjel megvert zöld Marslakók, gyanús kinézetű ufók (melyek péppé rombolják az amerikai kis és nagyvárosokat), vagy mindenféle "borzalmas" szörnyek (például óriás rovarok). Mai szemmel nézve ezek a filmek igencsak nevetségesek, de





hát a műfajnak Amerikában óriási kultusza van. Jó példa erre Tim Burton nagysikerű filmje, a "Támad a Mars!", amely szintén a B-Movie-k hangulatát idézi.

A GT gondozásában megjelent B-Movie:Invasion from Beyond abszolút a fentiekről szól. Valahol az '50-es években járunk (asszem), amikor is idegen csészealjak jelennek meg a Föld légterében. A kormány arra az elhatározásra jut, hogy szupertitkos harci gépeinek teszteléséhez felvesz egy új pilótát, azaz minket.

KEZELÉS

Az első küldetés például pont az, hogy megismerkedjünk a gép vezetésével. Tök jó ötlet, hogy rádión kapjuk a parancsokat, nekünk meg ide-oda kell repkednünk. A második küldetésben jön a gép kezelése, pontosabban a vele végrehajtható feladatok (emberek mentése, szállítása) betanulása. Ezután már indulhat is a Marslakó-gyilkolás.

A játék a repkedős-lövöldözős fajtába tartozik. Persze, azt azért a készítők is tudták, hogy ez így nem elég, ezért megbonyolították a dolgot némi civilmentéssel, gyűjtögetéssel és feltalálással. A különböző feladatok érdekes kombinációjából áll össze a játékmenet.

HARC

Kezdéskor három féle hajó közül választhatunk. Meghatározhatjuk, hogy milyen fegyvereket vigyünk magunkkal, és azok hova legyenek szerelve. Ezután a terep felett repkedve kell elpusztítanunk a temérdek Marslakót.

EMBERSZÁLLÍTÁS

A hajóval fel lehet "szívni" bizonyos számú embert. Gyakran az a feladat, hogy civileket mentsünk ki területekről (és tegyük le máshol), vagy tudósokat-katonákat szállítsunk az adott helyre. A "szívót" át lehet állítani "felszívó" és "lerakó" állásba is.

GYŰJTÖGETÉS

A csészealjak kijövésekor néha különböző cuccokat (anyagokat) találunk. Ezekből lehet újabb szuperfegyvereket feltalálni.

FELTALÁLÁS

A hangárból tudunk a laboratóriumba lépni. Itt meg van adva, hogy egy-egy adott fegyverhez milyen különleges anyagok szükségesek. Ha már elég sok anyagot szereztünk, eldönthetjük, hogy melyiket akarjuk feltalálni.

A B-Movie azzal, hogy ilyen extra feladatokat raktak bele egy nagyon szórakoztató játékká vált. Maga a grafika nem egy nagy szám – mondjuk veszettül színes, változatos és egyébként is, nekem tetszik – de végül is nem is lehet az, hiszen ez egy B-Movie!

Tényleg olyan a kép, mintha egy régi sci-fit néznénk. Az űrhajók nevetségesek, a csészealjak egyenesen hahota, ahogy kinéznek, de egyedi a látvány, az biztos. Az alattunk levő táj is sajátos, de elég jó, ahogy a különböző domborzati viszonyok meg vannak oldva (szóval ahogy a hegyek fölött repkedünk). Ami viszont egyedülálló, az a sebesség! A gép nem repül, hanem egyenesen száguld, és még ezer ufóval a képernyőn (mindig annyi van) sem lassul az akció. Azt hiszem, ilyen gyors repkedést még nem láttam. Először marha nehéznek találtam a játékot, de aztán rájöttem, hogy gyakran vissza kell menni a bázisra misszió közben feltöltődni, meg nem árt az sem, ha a küldetés lényegére koncentrálok. Szóval rá kell érezni az ízére (tanulni), és akkor a B-Movie elég jól elszórakoztatja az embert.

A játék zenéje egyszerűen fenomenális! Ennél jobban azt hiszem nem lehetett volna megoldani a "feeling-et" – ha meghalljátok azt a jellegzetes, nyávogó-hullámzó "szellemzenét", érteni fogjátok, mire gondoltam. Rettenetesen el van találva a muzsika/effekt egyensúly, és ez mindenképpen sokat nyom a latba.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy nem játszottam végig a játékot. Pár küldetést lenyomtam, egy-két fegyvert feltaláltam, így az is lehet (biztos), hogy sokkal több van a programban (például néhány rejtett gép). A GT szóróanyaga szerint rettenetes sok pálya van, nem csak a Földön (ott is egy csomó helyszínen), hanem az űrben is. Akinek így az ismertető alapján megtetszik, az biztosan nem fog csalódni benne. Ja, el is felejtettem: a humor! Próbáld ki, hogy felszippantasz néhány idegent a hajóba! Olyan rumlit fognak csinálni...

Martin





B-MOVIE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL DHOCK)

✓ TÖKÉLETESEN ELTALÁLT HANGULAT
× CSAK EGY BIZONYOS RÉTEGHEZ SZÓL

86%





KOKÓ MIÉRT NEM SZEREPEL?

A bokszot eddig még egyetlen egy cég sem játékosította meg PlayStation-ön, itt volt már az ideje, hogy vállalja valaki a feladatot, ez a valaki pedig nem más mint az EA Sports. (Pontosabban mintha régen már jelent volna meg valami, de az felejthető volt.)Újabb taggal gyarapodott tehát a minden évben megjelenő EA sport széria. A boksz valószínűleg eddig azért kerülte el a játékkészítők figyelmét, mert egy elég nehezen "játékosítható" sportág, ennek ellenére az EA elég jól vette az akadályt. Már a főmenüben is sokfajta lehetőség közül válogathatunk. Először is játszhatunk barátságos meccset (Exhibition), ha e mellett a mód mellett döntünk, megválaszthatjuk, hogy milyen súlycsoportban akarunk indulni (könnyű, közép vagy nehéz súlyban). Ezek között érezhető különbség van, a könnyűben sokáig tart egy-egy mérkőzés, míg a nehézben gyakoriak a kiütések. Természetesen mindhárom módban más-más – természetesen igazi (pld. Muhammad Ali, Holyfield stb.) – játékosokat találunk. Ezenkívül kezdhetünk egy új karriert is (Carieer), ahol saját játékost is kreálhatunk és azzal állhatunk a ringbe. Ha saját játékost "készítünk" meghatározhatjuk, hogy milyen súlycsoportban legyen, milyen oldalról küzdjön, milyen magas legyen, milyen testes legyen. Ezenkívül adhatunk neki hajszint, bőrszint, ruhaszint sőt még arcot is. Ha megvagyunk a bokszolónkkal már kezdődhet is a karrier, ahol aztán bármilyen híresek is lehetünk. Természetesen gyakorlásra is van lehetőség, zsákokon. Meccs közben lehetőség van a kameranézetet is választani (Pause menü). Maga a játék elég jól sikerült, csak kicsit nehéz lett, főleg a közép és a nehéz súlycsoportos rész. Kezdetben tehát jobb, ha az alacsony súlycsoportnál maradunk. Az ütésünk erősége attól függ, hogy az ellenfél blokkolja e azt vagy sem, valamint, hogy az élet csíkunk alatt található sáv mennyire van feltöltve. Ha például teljesen, pusztító jobb és bal horgokat vihetünk be, de amíg sok hiányzik a csíkból, csak "simogatjuk" az ellenfelet. Természetesen vannak meglepetésszerű ütések is, melyek nagyon erősek lehetnek. A játék grafikája szépnek mondható, az intro egész jó, csak rövid. A játékosok szépen kidolgozottak, és nagyszerű dolog, hogy sérülnek is, vérezni kezdenek, vagy egyszerűen csak tele lesznek lila foltokkal. A zenék is elég jók, csak a kommentátorok dumája nem túl változatos, sokat ismétlik önmagukat. Csak nehéz volt megszokni egy kicsit, hogy a hagyományos verekedős játékok után lassú a játék. Bár az is igaz, hogy a boksz egy ilyen sportág – néha nem a gyorsaságra, hanem a kivárásra kell játszani. Emiatt is a Knockout Kings-t inkább csak azok szerezzék meg, akik nagyon szeretik a bokszot – a többiek inkább maradjanak a hagyományos bunyós játékoknál!





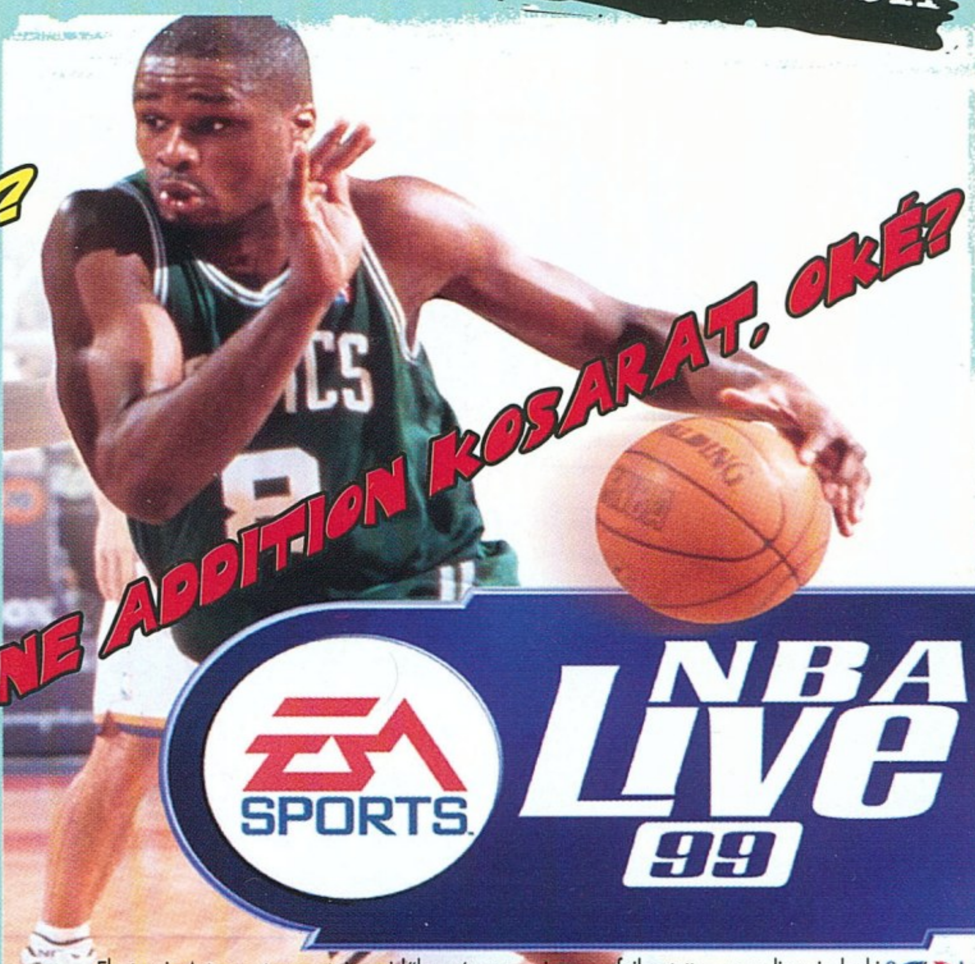
KNOCKKOUT KINGS 99

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EDDIG A LEGJOBB BOKSZJÁTÉK A GÉPRE
× A KAMERANÉZETEK HASZNÁLHATATLANOK

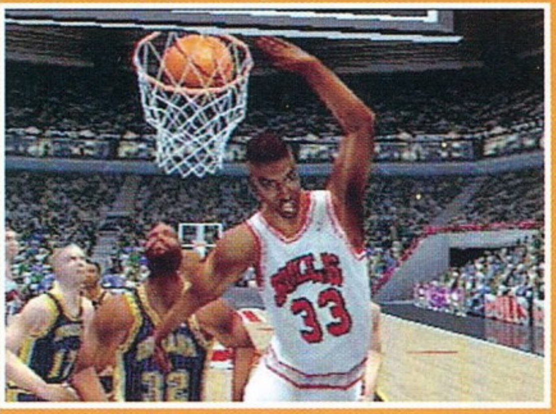
80%

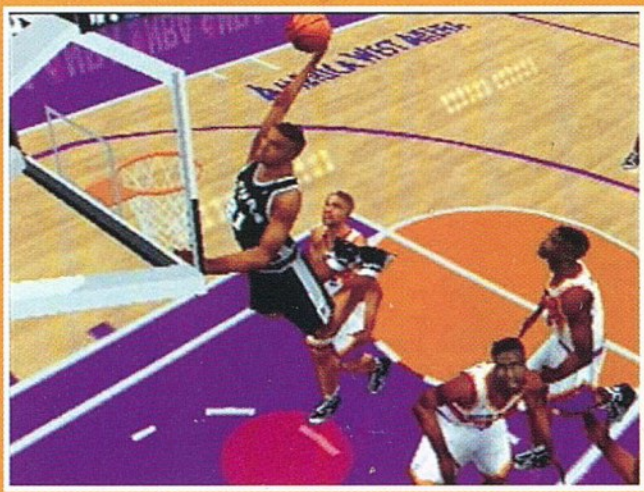


NE ADDITION KOSARAT, OKÉ?

Az Electronic Arts sportsorozatait az idők során a maximumra fejlesztette – mondja mindenki, aztán amikor megjelenik az év vége felé a legújabb sportszéria, ámuldozva konstatáljuk, hogy a cégnek már megint sikerült túllépni önmagán. Ez a helyzet az NBA Live 99-el is. Az előző részek mind nagyon jól sikerültek, de játékon az ezekhez képest két dolgon javítottak: a játszhatóságon és a körítésen. Bejelentkezésnél megtekinthetünk egy nagyon hosszú és látványos introt, de ami azután jön, az se semmi. A főmenüben tucatnyi lehetőségünk van. A Game Mode-nél választhatunk, milyen módban akarunk játszani. Nyomhatunk barátságos mecset (Exhibition), bajnokságot (Season), dobhatunk 3 pontosokat (3 Point Shootout), és persze gyakorolhatunk is. Választhatunk nehézséget is, ez nagyon jó dolog! A szintek nagyon elvannak találva, tényleg olyanok, mint amit a nevük jelent. Ezen kívül választhatunk, milyen módban akarunk játszani. Az Arcade módban nincsenek szabályok, nyugodtan lökdösődhetünk, szabálytalankodhatunk, semmilyen következménnyel nem fog járni. Kezdetben mindenkinek ezt a módot ajánlom kipróbálni, nagyon szórakoztató. Ezzel ellentétben a szimulációs módban (Simulation) a játék nagyon komolyan veszi a szabálytalanságokat, a bíró még a legkisebb faultokat is befújja, így csak óvatosan használjuk a Kört (a lökdösődés gombját). A progi mindkét módja nagyon élethű, olyan látványos akciókat láthatunk és csinálhatunk, amiket legfeljebb igazi NBA mérkőzéseken láthatunk (a legszebb kosarakat automatán vissza is játssza a gép). A játékosok mozgása tökéletes, talán csak a kidolgozottságuk lehetne egy kicsit jobb, mivel kissé vékonyak az emberek, ez főleg közelről tűnik fel. Remek dolog, hogy a játékosoknak megvannak a maguk gesztusai és mozgásai egy-egy szituációra, ha például a sokadik kosarat dobjuk, akkor másképpen őrülnek, a közönségnek integetnek stb. A játékban összesen 32 csapatot választhatunk, plusz ehhez hozzá jön a két un. "All Stars" csapat is, melyek a legjobb játékosokból állnak. Van egy különleges opció is, ez pedig a "Halftime Show". Ha ezt elindítjuk, egy rövid filmbejátszást nézhetünk meg, melyben tökéletes alakú pomponos lányok táncát nézhetjük meg (több ilyen film is van a játékban, mindig más és más jön be attól függően, hogy melyik csapattal vagyunk). A grafika nagyszerű, a padlón tükröződnek a játékosok és a plafon is, a hirdetőtáblákon változnak a hirdetések, a palánkon pedig számláló számlálja a támadó időt. A zenék és a hangok szintén illeszkednek a kosaras témához. Végszóként csak annyit, hogy az NBA Live 99 a legtökéletesebb kosaras játék, magasan veri az összes eddigi ilyen játékot.

Veres Miki





NBA LIVE 99

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TÖKÉLETES JÁTSZHATÓSÁG, NAGYON JÓ FILMEK
× A JÁTÉKOSOK KIDOLGOZOTTSÁGA ÉS A LABDA PATTOGÁSA LEHETNE JOBB

95%

X-GAMES PRO BOARDER

HA NEM MERSZ KIMENNI A HEGYEKBE...

Hűűű gyerekek! Ez a múlt heti hóesés azt hiszem váratlanul jött. **(A cikk december elején készült. Martin)** Annyira sok és annyira kiszámíthatatlan mennyiségű hó zúdult kis fővárosunkra, hogy mind a BKV buszok, mind pedig a gyalogosok, kicsit furán vették a kanyarokat. Na, gondoltam lesz hol síel-



ni, de amint megláttam egy srácot snowboard-dal a kezében, rájöttem: már nem is olyan ismeretlen ez a sportág hazánkban. Bár azt azért el kell mondanom, hogy a snowboard nem az én sportágam. A valódi életben ugyan még nem próbáltam, de amikor nálam töltött el pár napot a Sony új hódeszkás anyaga, végleg bebizonyosodott, hogy egy nagy nulla vagyok. Szó se róla, nem a játékban



keresendő a hiba, mert a készítők becsületére legyen mondva, mindent bedobtak amit csak lehetett, csak hát nekem túl idegen volt.

Látványos intro valódi szereplőkkel, kemény zenék, látványos trükkök és egy kis töltés társaságában már meg is jelent a menü. Szerencsére azért a teljesen kezdőknek is érthető nyelven vannak leírva a dolgok, szóval nem kell snowboard szótár – a szokásos dolgokat itt is be tudjuk állítani. A Name Entry-nél regisztrálhatjuk magunkat, ezután ha egy új csúcsot állítanánk fel, akkor már tudja a gép a nevünket. A Controller ponton belül megnézhetjük a gombkiosztást, valamint át is variálhatjuk és bekapcsolhatjuk a Dual Shock-ot is. A Sounds-nál azon kívül, hogy beállíthatjuk az effektek és zenék erősségét lejátszhatjuk az összes zenét. Hmmm. Nem is rossz némelyik. Aztán van még egy olyan pont, hogy Load/Save. Itt elsősorban a rekordok elmentése a cél, mert a következő pont a Password adja majd a pályák után a kódokat. Kint a főmenüben van még egy érdekes dolog. A Körrel lehet a videó bejátszásokat megnézni. Nekem, laikus számára ez a legjobb hely az élvezkedésre. Profi emberek válogatott mutatványaiból láthatunk válogatást – és ami a pláne, Amerikában ezek mind videón is megjelentek.

Amíg a Cool Boarders 3 tele volt reklámokkal és valósághű adatokkal, addig a Pro Boarder inkább az amatőr szintű deszkásoknak kedvez. Ez annyit jelent, hogy egy rakás való életben is versenyző ember osztotta meg tapasztalatait a készítőkkel, és azok egy rakás videoszalag társaságában megpróbáltak valami játszhatót kihozni. Hogy ez mennyire sikerült nekik? A fene sem tudja eldönteni, hogy két egyforma program közül melyik a jobb. Nekem minden ilyen játék egyforma, így jelentős eltéréseket a grafikában nem is találtam, inkább csak a kezelésben. Nekem a CB jobban bejött, bár az is igaz, hogy így utólag belegondolva egy kezdőnek barátságosabb lehet ez. Mert itt van hangulata a játéknak. Hangos zenék bömbölnek, a nézőtérről egyfolytában kommentálják a tevékenységünket és a kamera is váltogatja a nézeteket, ha valami nagyon frankót mutatnánk be.



Most valamiféle nagy okosságot kéne idebiggyesztenem, hogy miért is jó ez a Pro Boarders, vagy miért rossz. Előállt ugyanis az a speciális eset, amikor az egyik játék kiegészíti a másikat, vagyis ami az egyiknek a hibája, az a másiknak az előnye, s ami a másikban szerepel, az az egyikben nem. Szóval ebben a helyzetben kéne nekem megmondani, hogy egy nagy snowboard-os bácsi miként is válasszon a vásárlásnál. Ha jó pofi lennék, akkor azt mondanám mindkettőt, de azért dönteni mégis csak muszáj. Az 576 Shop mindenkinek a rendelkezésére áll, és ott ki lehet próbálgatni a játékokat, pont azért, hogy segítsen a vásárlásban. De ez a játék nagyban megegyezik a CB-vel. Mind grafikailag, mind pedig a kezelhetőség szempontjából. A hangja jobb talán valamivel, meg több benne a videó is, de kevesebb a pálya, sőt jóval kevesebb. Mondjuk itt is lehet ketten játszani, viszont ez többet tölt. Szóval én csak szimpátia szintjén tudtam dönteni a CB mellett, bár a százalékérték különbségben nem sok a különbség, ezzel is alátámasztva: nem rossz ez a Pro Boarders!



(Szerintem ez a játék a CB 3-hoz képest sokkal gyengébb, ezért drasztikusan lecsökkentettem a százalékot. Martin)

Bagó Péter



X-GAMES PRO BOARDERS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

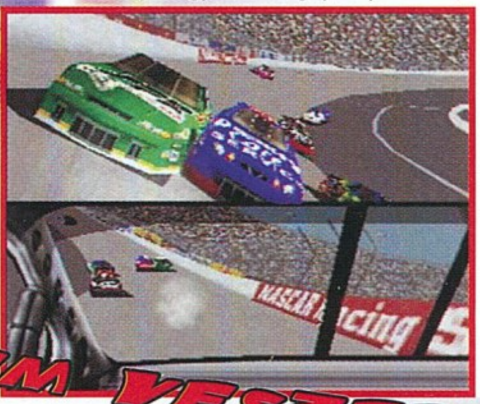
1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

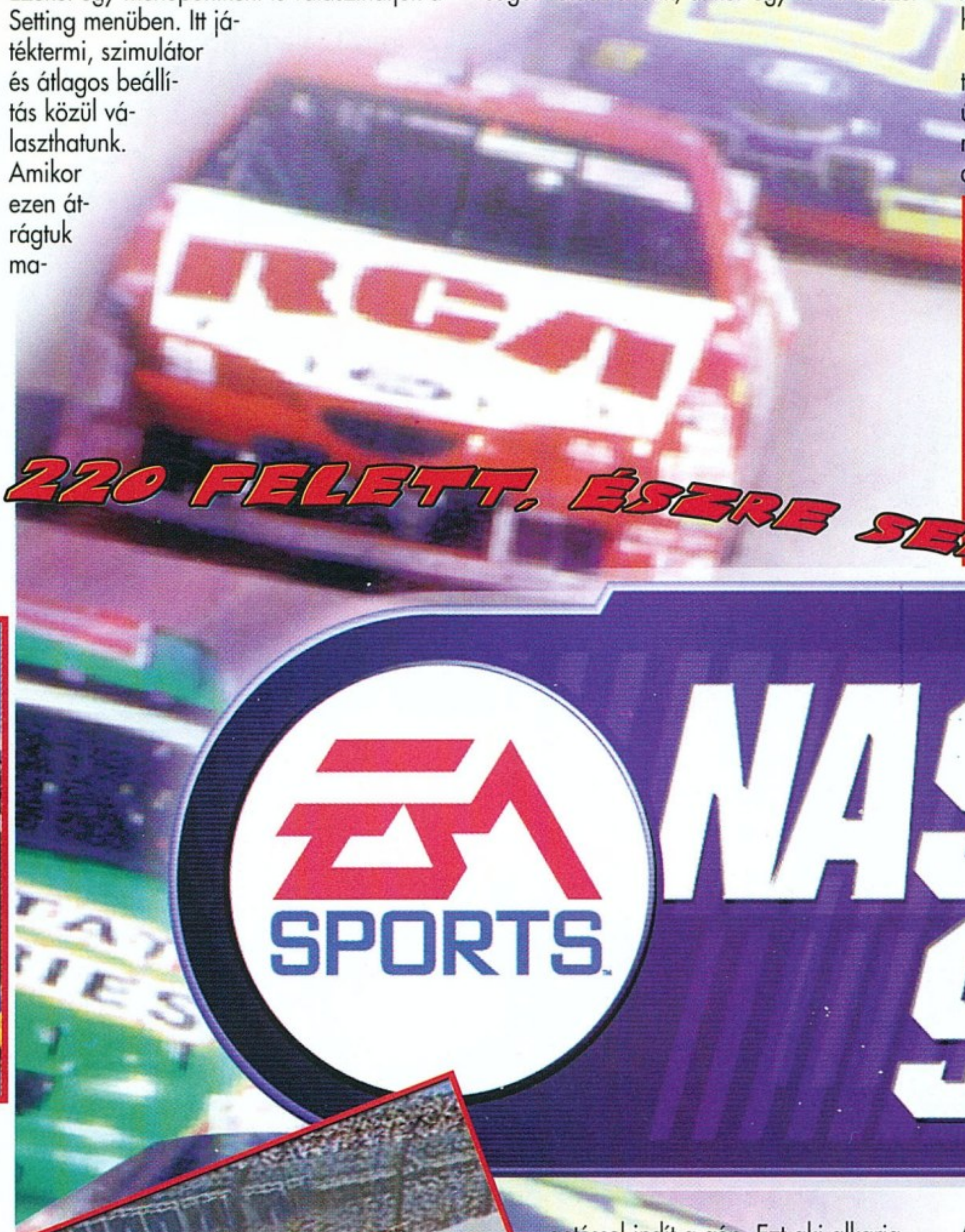
✓ VALÓDI SZEREPLŐK, JÓK A CD-TRACK ZENESZÁMOK
× A TÖLTÉS AZ SOK, ELLENBEN A PÁLYA KEVÉS

82%

Amikor barátokkal szoktam beszélgetni arról, hogy mennyire szeretem az autóversenyeket, mindig egy kérdést tesz fel mindenki: mi a jó abban, hogy körbe-körbe mész egy autóval egy beton pályán? Akik ezt nem értik, azok igazán nem érthetik azt sem, hogy mi a jó a Nascar 99-ben. Kívülálló szemével nézve itt aztán van unalom. Még kanyarok sincsenek a pályán (csak egy irányba), sőt a kocsival is nehéz manőverezni, nem lehet könnyű trükköket bevetni egy-egy cseles kanyarkombinációnál. Egyszóval minden rossz benne van ami az anti-autós embereknek fejfájást okozhat, én mégis azt mondom, érdemes kipróbálni különösen azért, mert ez egy más világ, más versenyrendszer, más kontinens.

A legalapvetőbb szabályok: a Nascar versenysorozatban kör alakú pályán, a végletekig felspécizett autók versenyeznek. Mint az F1-ben itt is kötelező, sőt szükséges begállni a boxutcába kerékcserére, üzemanyag felvételre és a fontosabb szerelésekre. A versenyben kb. 24 kocsi küzd egymással (az időmérő edzéstől függően). Itt is van gyakorlás, viszont maga az időmérő csak 1 körös lehet. Ebben az egy körben kell a lehető legtöbbet kihozni magából mindenkinek. Nincs állórajt sem, a verseny a zöld zászló integetésével indul el, és botrányosan hosszú, 325 körös (...lenne, ha nem lehetne beállítani a versenytávot). Röviden talán ennyit magáról a versenysorozatról. Azt még mindenképp érdemes tudni, hogy az USA-ban minden versenyen 130-180 ezer ember üvölt végig három órát, úgyhogy ott kint van ennek kultusza. Az introban úgyis látjátok a lényeget.





220 FELETT, ÉSZRE SEM VESZED...

NASCAR 99

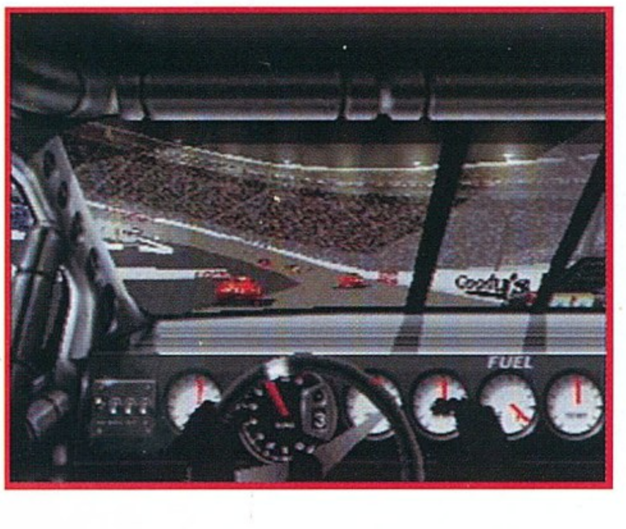




Két versenytípus közül választhatunk. Vagy Singe Race-t megyünk, vagy Championship-et. 31 versenyző (és autó) közül dönthetjük el, hogy nekünk melyik a legszimpatikusabb. Ezt a Driver Info pontban tehetjük meg. Gyakorlatilag mindent megtudhatunk mindenkiről. A születési dátumtól egészen a vezető stílusig. Aki kíváncsi, vagy kedvenc sztárjáról akar többet megtudni, arra is remek forrás ez a menüpont. A sima opciókban a szokásos dolgokat kalibrálhatjuk, mint hang, közvetítés, irányító beállítás, stb. Egészen más világ viszont a Nascar Options. Itt a versenyben jártasok könnyedén kapcsolgathatnak különböző funkciókat ki-be. A versenytávot érdemes először, mivel ettől sok minden függ. Például a Pit Mode. Minél hosszabb a versenytáv, annál több pit-stop kell. A Display Optionsban a térképet felesleges beállítani. Minek? Úgyis körbe-körbe megyünk, nem? Az ideális ívet megpróbálhatjátok, de nekem még egyszer sem sikerült rajta maradnom. Sérülésbeállításból három fajta van. Ki és be lehet kapcsolni, ám e-mellett van egy un. LTD, vagyis Limited (mérsékelt). Ezt egy jó ötlet volt, mert az embernek nem kell görcsösen figyelni a kocsi állapotára, viszont nem is radírozhatja végig a pálya oldalát büntetlenül. A zászlókat, a lerobbanásokat ugyanígy aktiválhatjuk, vagy deaktiválhatjuk. A Physics / Ai Setting a gépjármű irányítását szabályozza. A kocsi kezelhetősége, sodródása, strapabírása és lóereje állítható be. Ezeket egy menüpontként is választhatjuk a Setting menüben. Itt játéktermi, szimulátor és átlagos beállítás közül választhatunk. Amikor ezen átrágtuk magunkat, jön a második "kör". Itt még egyszer áthámozhatjuk magunkat a fontosabb beállításokon és ha mindent kiválasztottunk, kezdődhet a verseny (beállítás).

A Car Steup-ban a végleges technikai paramétereket adhatjuk meg, mint benzin, sebességváltó és a kocsi egyensúlya. És végre !!! Elkezdhetünk vezetni: Practice!

Amikor már sikerült minimális "horzsolással" megúszni a gyakorlást, akkor mehet a Qualify (időmérő edzés). Ne feledjétek, ez csak egy körös! A végén a rádión keresztül fogjátok megtudni, hogy a pálya elejéről vagy a hátuljáról vághattok neki az x-körös versenynek.



A zöld zászló beintésétől mehet a küzdelem. A kommentátorokra érdemes odafigyelni, mert fontos és egyben érdekes adatokat mondanak a verseny közben. Valószínűleg ez arra szolgál, hogy az unalmas részekben is "ébren-maradjon" az ember. Ha bajnokságot választottunk, akkor egy rövid beszélgetéssel indít a gép. Ezt aki alkarja meghallgatja, aki nem, nem. Egy biztos, semmi fontos információról nem maradunk le, hogyha átlépjük a két csevegő fickót.

Természetesen több nézőpont közül is választhatunk, amiből ki szeretném emelni a belsőt. Nagyon jól sikerült. Bár vezetni elég nehéz innen, mégis érdemes megpróbálni, mert a remekül kidolgozott részletek az eddigi legrealisztikusabb belső nézetet adják. Minden kijelző a helyén van, sőt még a pilóta keze sebességet is vált, ami feltétlenül ki szokott maradni a hasonló játékokból.

Játék közben is állíthatunk egy-két dolgot. A hangot, a képernyőt és egyéb dolgokat. Itt nézhetjük meg a verseny ismétlését is. A statisztikák, a körönként lebontott időeredmények is itt vannak Nascar Timing néven.

Visszatérve a játékhoz, a rádión keresztül folyamatosan tanácsokat adnak a box-ból a szerelők. Ezeket érdemes megfogadni, mert bejönnek. Az L1 és L2 gombokkal a kilométerórát és a sérülésmutatót állíthatjátok be. Az utóbbit fontos, mert ebből látni, hogy hányszor mehettek még neki a falnak.

Amikor nagyon megsérül a kocsi, két lehetőség van. Vagy bejöttök a box-ba és akkor új kerék, szerelés és minden egyéb, vagy még a verseny alatt leveszitek a "lábatokat" a gázról és újra egyszer megnyomjátok. Akkor helyben megjavul a kocsi. E miatt egyébként nem kell izgulnotok, mert ilyenkor figyelmeztet a csapat a box-utcából, hogy "ez a sok sérülés le fog lassítani!".

Ezek után már csak rajtatok múlik, hogy mennyire sikerül előrekúszni a pályán. Még talán annyit, hogy a kanyarok előtt fékezzetek, mert ha a pályacsík már elkezdett dőlni, akkor nem sokat ér a fék, menthetetlenül bele fogtok rohanni a falba és akkor aztán jön a lassulás, szerelés és minden, ami hosszú percek kemény munkáját tönkreteheti.

Adam

NASCAR 99

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉLETHŰ, SZÉP, REALISZTIKUS
× EURÓPAI FEJJEL KISSÉ UNALMAS

85%

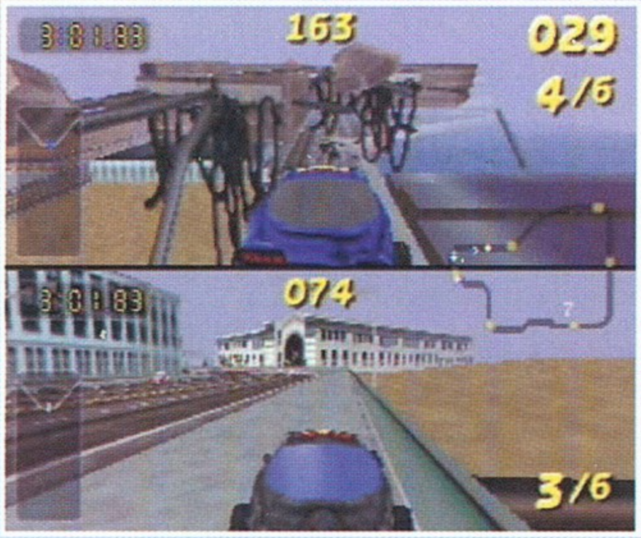


IDEJE KICSIT RÁHAJTANI !

A Midway új játéka, az SF Rush igencsak fura. Egyszerűen arról van szó, hogy az autóversenyek színvonala manapság elég magas (vagy legalább is annak kell lennie, hogy sikeres legyen). Ehhez képest itt van egy játék, ami gyakorlatilag mindenben rosszabb az eddigieknél. Akkor viszont, hogy kerül a piacra?? Szóval, kezdjük az elején, hátha kiderül.

Az intro hangulatos muzsikával indít, ami a fekete-fehér filmet hivatott érzékeltetni. Elég sivár ötlet, hogy a felvételből egyszerűen "kiveszik" a színeket. Sokkal jobban sikerült volna az egész, ha egy régi kópiával indított volna a játék. Mindegy! Szépen lassan beúszik a színes kép és végigrohanhatunk San Francisco utcáin, míg végül egy bájos női üdvözöl minket a játékban.

A főmenüben a mentett játékok betöltése mellett, az opciókra érdemes némi időt szánni. Akik sokat szoktak hőbörögni az új analóg irányítók miatt, azok itt bekalibrálhatják kedvük szerint, így nem lesz okuk idegeskedni (legalább is nem a gépre). Két körös versenytől kilenc körösig terjed a választék. Amikor játszunk, van egy elég infantilis kinézetű radar a képernyőn, itt ezt ki lehet kapcsolni, ha akarjuk. A térképpel ugyanezt megtehetjük, bár ezt nem javasolnám, mert egyes pályák olyan cselesen vannak megépítve, hogyha nem figyeltünk és kirepültünk a nagy semmibe, szinte lehetetlen visszatalálni az eredeti útvonalra. Szóval, a térképet érdemes bekacsolva hagyni. A kilométer órát és egyéb a sebességváltó kijelzőt is be vagy kikapcsolhatjuk kedvünk szerint.



Ezek után kell kiválasztanunk a játéktípust. Itt aztán szép nagy a választék. Hat fő játékot választhatunk, plusz a még a páros versenyeket, természetesen link verzióban is. Az első a legegyszerűbb. Itt csak megadjuk a pályát és nyomjuk, ameddig megy. Ez amolyan barátságos verseny. Az Extreme Race verziónál a kocsi érzékenyebb, sérülékenyebb, mint máskor. Ráadásul az ellenfelek is jobban ki akarnak készíteni.

A Circuit Mode egyszerűen a pályákat váltogatja, a menetiránnyal együtt. Ez a három pont tipikus példája a "hű a fene, húzzuk szét a játékot egy kicsit" elvnek, amikor minden (egyébként evidens) dolgot, külön menüpontokra bontanak. Ezeket tökéletesen meg lehetett volna valósítani egy opcióként is. Kissé konzervatív felfogású, bár az egész játék az. Szóval, ezeket követi a GP Mode, ahol egy teljes bajnokságok játszhatunk végig. Itt minden helyezésért pontot kapunk, amit összesít a gép. Sima ügy. Fura viszont az Explosive Mode. Röviden : itt nyomni kell mint a gép, csak ha egyszer is nekimegyünk a falnak, akkor vége mindennek, ugyanis felrobbanunk. Azoknak ajánlom, akik már annyira "kiélvezték" ezt a "remek" játékot, hogy csak valami ilyen típusú fetisiszta verseny okoz örömöt nekik. A Time Pickup csak annyiban különbözik a normál versenytől, hogy itt kevesebb idő alatt kell teljesítenünk a megadott részeket.



A már említett kétszemélyes módról és a link-játékról nem kell különösebben írnom, úgy gondolom. Bontott képernyő...stb.

Amikor beállítottuk, hogy melyik versenyfajtát szeretnénk játszani, és kiválasztottuk a pályát (már ahol lehet, persze), akkor a nehézségi fokozat következik. Ez autónk sebességétől és irányíthatóságától függ majd. Ha kezdőre állítjuk, akkor ronda, lassú de könnyen irányítható járművet kapunk. Később ezek egyenes arányban nőnek, a nehézséggel. A legjobb kocsi már spéci, és nehezebben irányítható. Felesleges volt a készítőknek a legnehezebb fokozatnál mindenféle félrevezető megfélemlítéseket írni. Hogy pontos legyek: ha a negyedik autót választjátok, kiírja a gép, hogy vigyázz, mert ez bizony nagyon nehéz, sőt amikor megnyomjátok a gombot egy hang még be is üvölt, hogy "It's dangerous !". Nevetnem kell. Nehéz??? Más programoknál a normál fokozat nehezebb mint itt ez a "dangerous", szóval bátran, mivel minél jobb fokozaton játszotok és nyertek, annál hamarabb éritek el a plusz pályákat. Persze ez eltart egy ideig.



A sebességváltó kiválasztása után kezdetét veheti maga a verseny. A pályák SF leghíresebb negyedei és külvárosi részei. A kevés pozitívum egyike, a sok nevezetesség élethű megjelenítése. Egyébként, maga a grafika elfogadható, nincsenek hírtelen előugró falak, vagy láthatatlan kanyarok. Egy apró hiba azért itt is van. Az alagútban a beszivárgó napfény pocsék. A készítők elérték, amit akartak, néha zavaróan hat vezetés közben. Csak azt nem értem, hogy akkor miért hívják napfénynek? Ha meg akarják nehezíteni a dolgot, tegyenek oda egy kordont, vagy valami mást. Mindegy, azért ettől még meg lehet nyerni minden versenyt.

Őszesen három nézet közül választhatunk és nincs ismétlés sem. A nézeteket tekintve még szemet hunyhatunk, de az ismétlés manapság (szerintem) elengedhetetlen része az ilyen játékoknak. Persze a nyugodtabbak azt mondhatják, hogy az nem lényeges a játék szempontjából. Lehet, hogy nekik van igazuk, én mégis hiányolom.

A mindenféle adatokról a képernyőn nem írnék, úgyis mindenki tudja. Sebesség, helyezés...stb. Amiről viszont mindenképp érdemes, az a kocsi irányíthatósága. A kanyarokban az embernek olyan érzése támad, mintha a jármű orra le lenne fúrva és csak a hátulja csúszkálna ide-oda. Kissé irreális. Minél nehezebb a fokozat, annál inkább "riszál" a kocsi hátulja, még akkor is, ha nem kell. Az R2-vel a kézifé-ket húzhatjuk be, ami viszont gyenge a fent említett csúszkáláshoz képest. Kicsit tisztábban: ha a startnál már megcsúszik a kocsi, amikor előzni próbálok, miért nem pörög mint egy szélkakas, amikor 180-nál behúzom a kéziféket és elfordítom a kormányt? Persze ez is csak egy apró észrevétel, de ezeknek az eredeti érzést kéne szimulálniuk, nem?



Mindent összegezve sokszor kételkedtem benne, hogy jó dobozt hoztam el a szerkesztőségből. Lehet, hogy egy régi játékot kaptam, csak senki nem vette észre? Ha 1996-ot írnánk azt mondanám: remek játék, jó kis autóverseny. Az én órám viszont 1998-at mutat, úgyhogy azt ajánlom, ne ezt kérjétek a Jézuskától karácsonyra!

Adam

SAN FARCISCO RUSH

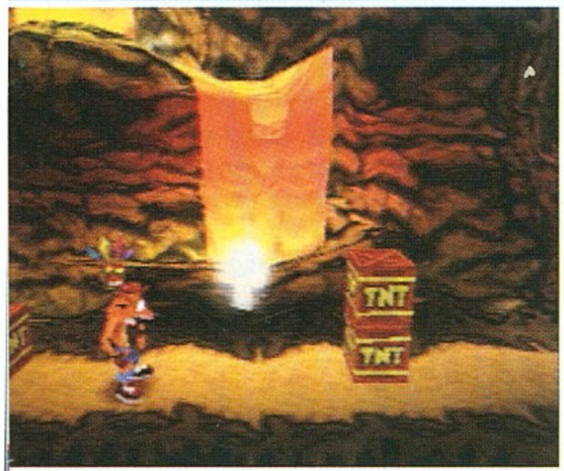
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
LINK KÁBEL
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ AUTÓVERSENY
× NEM MAI SZÍNVONAL

61%

Huhú. 12 óra folyamatos játék után egy kicsit elgémberedett végtagjaim társaságában csak meredtem bámultam magam elé, s ez volt az első szavam hosszú hallgatás után. Igen, igen, a Sony jóvoltából volt szerencsém november végén játszani a 3D-s platform játékok koronázatlan királyával, mely nagyon-nagyon magával ragadott. Bár a tesztelésre szánt idő igen csak kevéske volt, mégis sikerült egy-két dolgot kiderítenem,



hogy aztán útbaigazítsak mindenkit, aki csak érdeklődést mutat a kis róka koma iránt.

1998 A RÓKÁK ÉVE

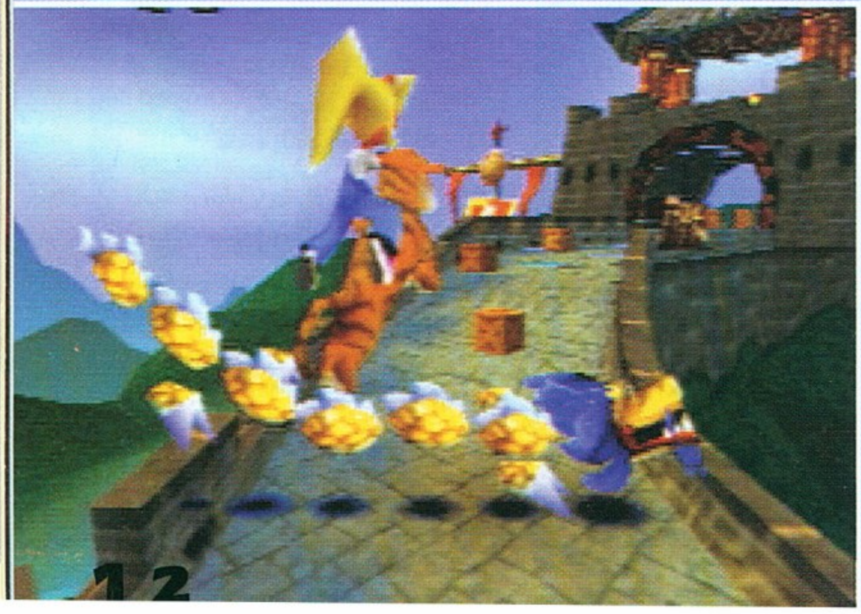
A történet főszereplője Crash, aki a Bandicoot állatfaj egyik tagja. Ez azért érdekes, mert van egy gonosz, Neo Cortex, aki az ember állatfaj egyike. Nos ez a bizonyos tudós ezeket az erszényes kis állatokat akarja felhasználni világra törő terveire, meg egy pár értéktelen kavicsot, valami kristályokat, meg holmi gyémántokat. Nevetséges. A bibi ott van, hogy Crash már kétszer intézte el ezt a Cortex-et és mindig valamilyen úton módon visszatér. Hát ha ez így folytatódik, jövőre jön a Crash 4...

Amikor utoljára láttuk Crash komát éppen ettől a gyalázatosan gonosz Dr. Neo Cortex-től szabadította meg a világot. Csak arra nem számított, hogy nem sokáig lógathatja a lábát a nagy semmittevésben, mert Uka Uka (aki Cortex főnöke) kiszabadult börtönéből. Éppen azáltal, hogy Cortex rázuhant. A célja természetesen a kristályok megszerzése és a világ uralma alá vonása. Uka Uka és Cortex még egy embert szerződtetett a csapatukba, mégpedig azt az N. Trophy-t, aki az időgépe segítségével akárhová teleportálhatta társait, hogy azok megleljék az áhított drágaköveket. Crash és kistestvére Coco az egyetlen reményünk arra, hogy megszabadítsuk a világot az olyan mocskoktól mint az az Uka Uka...



A WARP ROOM

A Warp Room az, ahol a fél életedet fogod majd eltölteni, ugyanis ebből a szobából tudod elérni a Crash 30 pályáját. A helyiség 5 különböző részre van osztva, ezek további 5 pályára oszlanak. A játék elején csupán egy ilyen kapu van nyitva, a többi majd a főellenségek legyőzése után nyílik ki. Ahhoz, hogy egy világba belépj, csak lépj rá a nagy számozott gombra és ugorj a megnyíló portálba. Ha a gombon maradsz, akkor a pálya statisztikáit láthatod, hogy mennyi gyémánt, meg kristály van még rajta.



CRASH = TÖRNI, ZÚZNI



Szóval így állunk most. Azoknak akik nem látták még Crash egyik részét sem, mindenképpen el kell mondanom, hogy miként is kell játszani. A játék egy 3D terepen zajlik, ám nem mehetünk arra, amerre kényünk-kedvünk tartja (mint a Spyro-ban), hanem egy picit be van határolva mozgási terünk. Ez tulajdonképpen annyit jelent, hogy egy képzeletbeli folyosón kell haladnunk, miközben a kamera folyamatosan követ minket. Azért nem kell megijedni, mert egy kis változatosságot is kevertek a Naugthy Dog fejlesztői a játékmenetbe, ugyanis egy-két pályán különböző járműveket vehetünk igénybe. Ezáltal mehetünk jetski-vel, ülhetünk tigrisen, meglovagolhatunk egy repülőt, vagy a víz alatt is úszkálhatunk. Eddig ugye csak magát Crash-t tudtuk irányítani, azonban most a változatosság kedvéért a kishúgát, Coco-t is szárnyaink alá vonhatjuk. Sajnos azon-



ban Coco csak a statiszta szerepét veszi fel, mert egyedül soha nem irányíthatjuk, mindig valamilyen járművel együtt mozoghatunk vele, és ez baj. Nagy baj...

HELP!

Az alant elterülő tipphalmazban igyekeztem az összes pályára és azok kis trükkjeire kitérni, így nem lesz lehetetlen a 100%-ot elérni. Persze aki ezt célozza meg, majd jól fel kell kötnie az alsóneműjét, mert az első próbálkozások után (a harmadik pályarész után)



igencsak begorombul a progi. Ez egyaránt igaz a pályákra és a főellenségekre is. Ami lényegében olyan vonzó ebben a játékban az az a tény, hogy rengeteg kis apró titok lappang a pályákon, melyeket csak úgy tudunk megoldani, ha már jártunk egy későbbi pályán, ahol egy olyan dolog rejtőzik, amit majd valahol használhatunk.

DOBOZOLJUNK!

Kezdjük a dobozok ismertetésével. A játék célja többek között



EGY KIS IDŐD, CRASH?

az összes doboz kiütése. Ehhez azonban ismernünk kell, mik is kerülhetnek az utunkba. A szimpla barna dobozban 1 darab alma rejtőzik. A "?"-lel jelzett dobozban 3 variációs lehetőséggel állunk szemben. Vagy kapunk 1 almát, vagy 10-et, vagy pedig egy életet. Ez véletlenszerűen dől el. A csíkos dobozok is almát rejtenek, csak másképp. Ha kipörgetjük őket, akkor nem sokat nyerünk az üzleten, inkább ugráljunk rajta. Na, mindjárt jövedelmezőbb az üzlet. A felkiáltójellel ellátott fém dobozt kiütve egy addig láthatatlan platform jelenik meg. Amúgy ezeket a dobozokat nem tudjuk megsemmisíteni. Az ártalmas dobozok közül említésre méltó a TNT-s felirattal jelzett, amihez hozzáérhetünk ugyan, de az elkezd visszaszámlálni, s 3 másodpercen belül robban. Ennél rosszabb a zöldszínű Nitrós, amit elég csak egyszer megérinteni, azonnal széttép. Időmérő futam esetén még megjelennek a sárga, számmal ellátott dobozok, amiket kiütve annyi másodpercet nyerünk, ami éppen rá van írva. A legfontosabb a C betűvel jelzett láda, ugyanis elhalálozásunk esetén onnan folytathatjuk az akciót. Se van ennél még fontosabb is, az arccal megjelölt, abban ugyanis egy élet rejtőzik. Hasznos azonban a maszk ábrával ellátott doboz is, mert ilyenkor egy ütéstől védve vagyunk. Ha három maszk van rajtunk rövid ideig sérthetetlenek leszünk.

28+42+25 =100

Mik is azok a drágakövek, amiket úton-útfélen találhatunk? A lila kristályok az első 25 pályán elszórva találhatók meg. Ezekhez semmiféle extra tudás, vagy feladat-végrehajtás sem szükséges, csak fel kell szedni őket. Vannak még gyémántok is, melyekből 37 átlátszó és 5 darab színes. A gyémántokat akkor kaphatjuk meg, ha a pályán az összes dobozt kiütöttük. Na, de ott vannak azok a Nitrós kis huncutságok, amiket nem lehet csak úgy secperc (ez a szó a helyesírás ellenőrző programnak sex-perc volt...) alatt felrobbantani. Ekkor jön be a képbe a "!"-es zöld fémdoboz, amit kiütve az összes Nitrós doboz megsemmisül. Az átlátszó gyémántokkal tehát sok bajunk lesz, főleg akkor, amikor egy pályán 2 is akad belőle. Sokszor probléma lesz, hogy hogyan is találjuk meg az összes dobozkát, de ne kezdjünk el rögtön aggódni, mert később lehetőségünk lesz visszatérni még az egyes pályákra. Ha megvan egy kristály, akkor máris indulhatunk időre is. Ez annyit jelent, hogy ha adott idő alatt megyünk végig egy pályán, kapunk egy zafír relikviát. Ezután újra lehetőségünk lesz végigmenni a pályán, persze rövidebb idővel és az arany relikviáért. Ha megvan a 25 kristály, a 42 gyémánt és a 28 relikvia, akkor 100%-ra teljesítettük a játékot. De azért van még egy-két mondanivalóm!

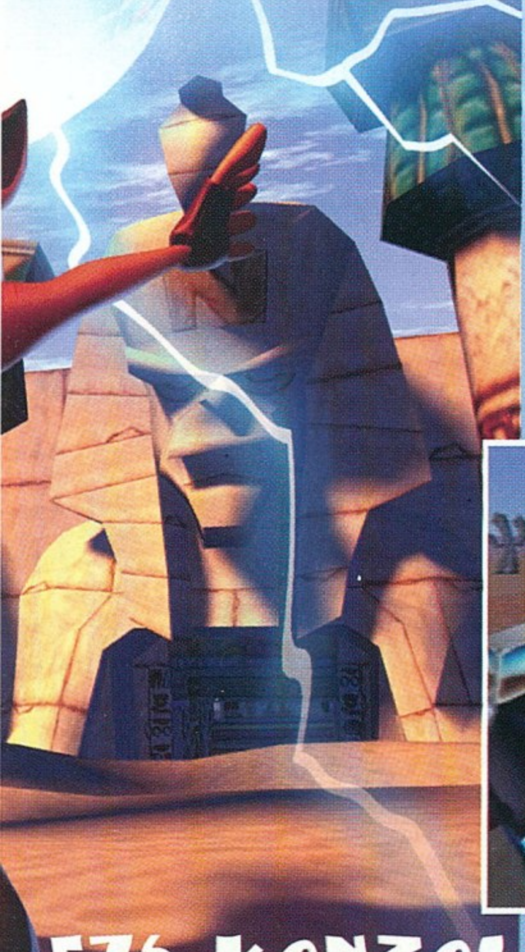


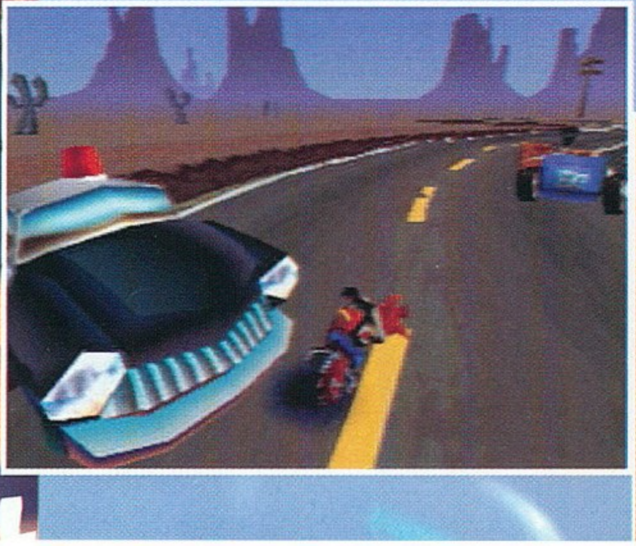
HA SZORGALMASAN GYŰJTÖGETSZ, MÉG BÁRMI MEGTÖRTÉNHET...

A programban van egy Warp Room, ahonnan különböző helyszínekre juthatunk el. Nos, mivel a játék különböző országokra van bontva, így egyszerre csak az első van nyitva, s amíg meg nem öltük a főellenséget, addig nem is tudunk másikba bemenni. Ha azonban győzünk, az duplán is jó nekünk, mert nem csak egy új világ tárul elénk, hanem egy speciális mozgással is gazdagabbak lettünk.



Ezekről mindjárt, csak előbb még egy fontos dolgot mondok. Minden világ 5 pályából áll, s 5 világ van, így könnyen kiszámítható, hogy 25 szint van. Igen ám, de ha összeszedünk 5 relikviát, a Warp Room közepén megjelenik egy kis lift, amely levisz minket az alagsorba, ahol további 5 pálya vár ránk. Ez eddig ugye 30, de fokozhatjuk még. És hogy hogyan??? Na mi történik akkor, ha megszerzed a 28 platina relikviát???



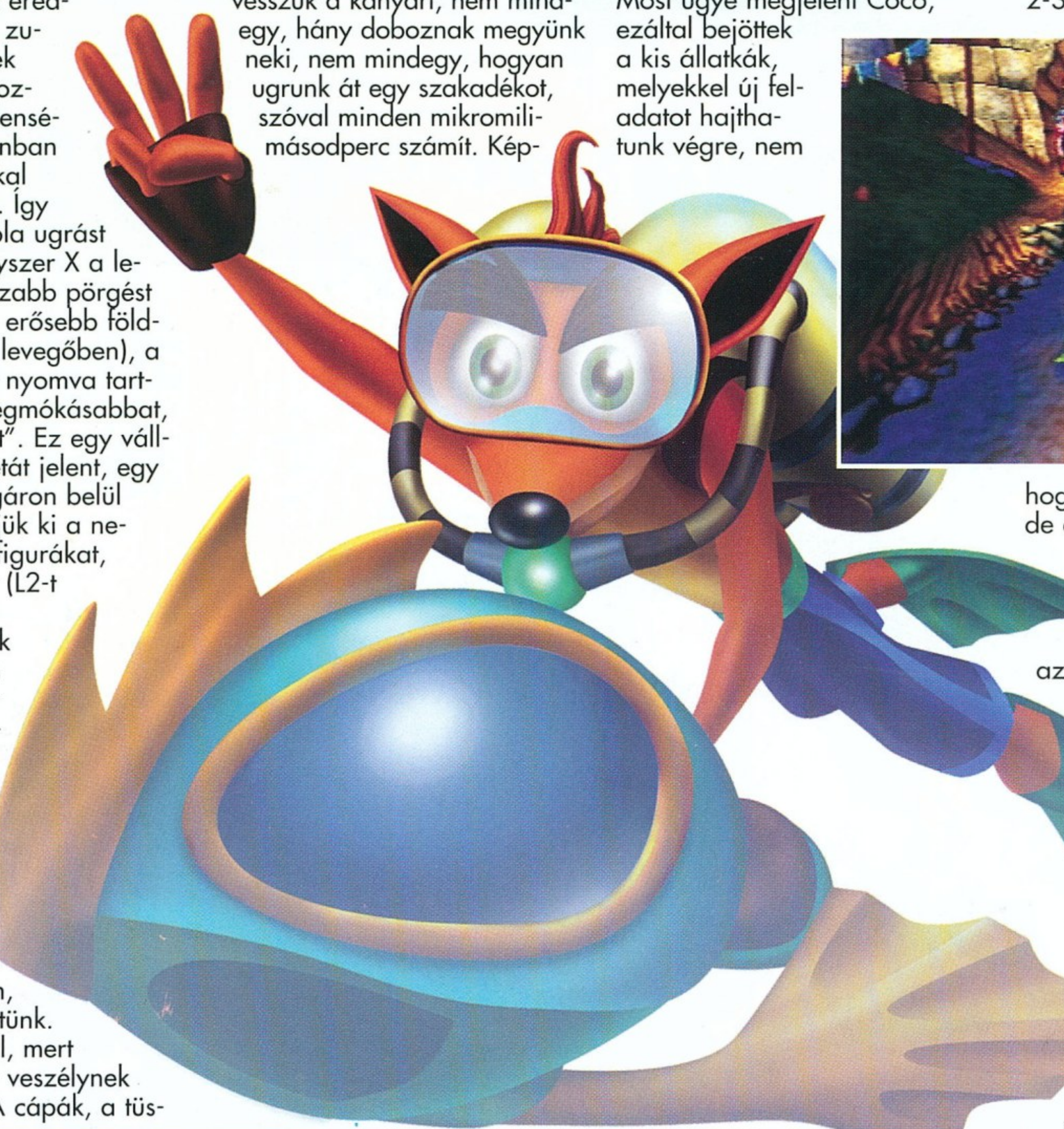




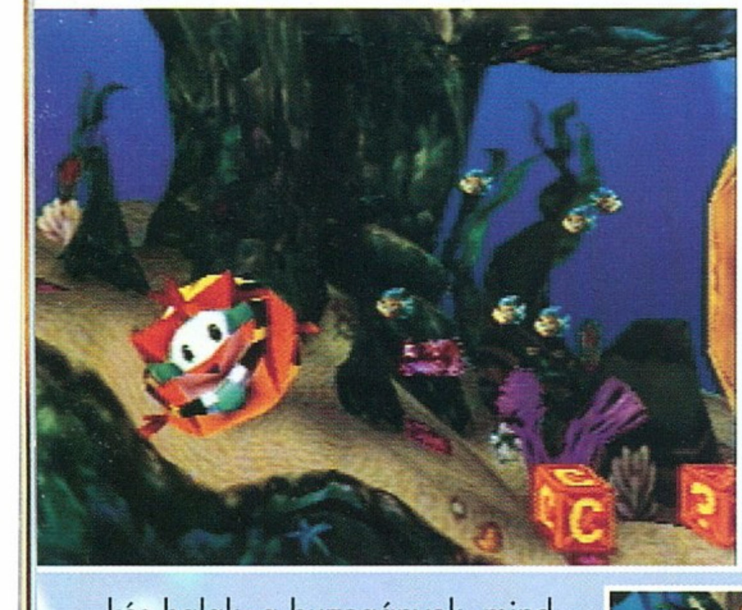
MOZGASD A TESTED, EDZED A KEZED

Akkor nézzük a mozgásokat. Az irány gombokkal mozoghatunk, az X-szel ugrunk, a Körrel pöröghetünk, a Négyzettel becsúszhatunk, ha nyomva tartjuk, kúszunk. A Háromszöggel hívhatjuk be a statisztikáinkat, a levegőben a Kör megnyomása pedig egy jó hasast eredményez (a földre zuhanunk). Na, ezek voltak az alap mozgások. Az 5 főellenséget legyőzve azonban újabb mozgásokkal gazdagodhatunk. Így megkapjuk a dupla ugrást (X, majd még egyszer X a levegőben), a hosszabb pörgést (2x Négyzet), az erősebb földdöngetést (Kör a levegőben), a gyors futást (R2-t nyomva tartva), valamint a legmókásabbat, a "kézi almaöklöt". Ez egy vállról indítható rakétát jelent, egy bizonyos hatósugáron belül almával füstölhetjük ki a nekünk nem tetsző figurákat, illetve dobozokat (L2-t nyomva tartva).

Ezek a mozgások csak Crash-ra, és csak normál állapotban vonatkoznak rá. A víz alatt megint másképp kell csinálni egy picit. Ott az irányokkal mozoghatunk, az X-szel gyorsíthatunk magunkon, a Körrel pöröghetünk. Itt vigyáznunk kell, mert sok esetben nagy veszélynek vagyunk kitéve. A cápák, a tüskés halak, a buzogányok, mind-mind halált okozhatnak.







TIKTOK

A főellenség Neo Cortex, de amikor eljutunk hozzá, nem tudjuk még tökéletesre vinni a játékot, így csak egy icipici megnyerést kapunk. Amint elérjük a 100%-ot, menjünk vissza megharcolni Cortex-szel és azon kívül, hogy megnézhetjük a valódi befejezést, megkapjuk a lehetőséget, hogy a platina zafirokért versengjünk. Ugyanúgy időre kell mennünk, csak már olyan szinten brutális a dolog, hogy nem hibázhatunk, és minden másodperces dobozt fel kell szednünk. Nem mindegy, milyen ívben vesszük a kanyart, nem mindegy, hány doboznak megyünk neki, nem mindegy, hogyan ugrunk át egy szakadékot, szóval minden mikromilimásodperc számít. Képzeld csak el a harmadik pályán 18 másodperc alatt menni...



(FA)ALÁVALÓ

Ilyenkor karácsony tájékán kezd eluralkodni az emberen az ajándékozási láznak nevezett betegség, mely abból áll ugye, hogy öröm adni, de még jobb dolog kapni. A Crash Bandicoot: Warped végül is teljesen megérdemli, hogy ott legyen a karácsonyfa alatt (a másik esélyes még a Sypro). Hiába ez már a harmadik rész, hiába mindig ugyanaz a kivitelezés, felépítés, egyszerűen mindig van valami új szín, ami érdekessé teszi a játékos számára a játékot. Most ugye megjelent Coco, ezáltal bejöttek a kis állatkák, melyekkel új feladatot hajthatunk végre, nem is beszélve a víz alatti küldetésekről, illetve a levegőbeliekről.

A grafika engem nem is azzal kötött le ahogyan kinéz, hanem a színek! Egyszerűen borzasztó orruk van erre ott Amerikában, mert a sok szín ellenére nem is harsányak a pályák! Én már az első pálya láttán is elcsodálkoztam, mert tényleg valami eszméletlenül néz ki. Az irányítással sem voltak különösebb gondjaim, bár én sem analóg stick, sem Dual Shock támogatást nem vettem igénybe, mégis jól meg voltam vele. Bár néhányszor nem akart duplán ugrani, meg rakoncátlankodott egy kicsit, hogy beakadt a pályaszéli élekbe, s ez időmérő futamoknál volt igazán idegesítő. A hangok szerencsére valamivel jobban szólnak mint az elődöknél, minden pálya sajátos hangzást kapott, s rettentően idegesítő, hogy milyen fülbemászóak!

Végső döntésemet természetesen a % ügyében a következő dolog befolyásolta: nem látom azt, hogy túl sok titkot akartak volna elrejteni. Az igaz, hogy 2-3 hétig kell vele játszani, hogy minden részlet meglegyen, de ezt nem azzal érték el, hogy olyan hű de hosszú lenne a játék, hanem azzal, hogy egy-két pálya nagyon nehéz. Itt most főleg az időmérő futamokra gondolok, mert a platinákat megszerezni egyszerűen lehetetlenség. Amúgy 2 nap alatt már fenn voltam 100%-on, szóval nem a legtöbb titkot rejtő anyagról van szó. Na, de ez még mindig nem sokat von le a játék értékéből, csak úgy hiányoztak a keresgélések (inkább csak szenvedések voltak). Azért megpróbálok egy örömteli hírrel búcsúzni: a cég vezetője szerint addig kell ütni a vasat, amíg meleg, szóval lesz Crash Bandicoot 4 is...

Bagó Péter

CRASH BANDICOOT: WARPED

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓL EL LEHET VELE JÁTSZANI
× TÖBB REJTETT DOLOGRA SZÁMÍTOTTAM

94%

Télen hideg van, rossz az idő, meg még ezer probléma akad, ami miatt az ember nem tudja úgy érezni magát, mint nyáron. Nyáron, amikor minden sport űzhető, kivéve a snowboard, ami miatt már a tél sem annyira kiábrándító...

Na jó, elég ebből a sületlenségből, inkább térjünk a tárgyra. A 989 Studio volt az egyetlen, aki eddig a hódeszkások kedvére tett, mert volt ugyan néhány szerencsétlen próbálkozás, de amire pénzt is lehet áldozni, az a Cool Boarders sorozat. A készítők úgy gondolták, egy kicsit túl harsány volt a kettes rész, így fogták az egészet és kidobták a kukába, majd leültek egy tök fehér képernyő elé és elkezdték újraírni a játékot. Így lettek kész vele kb. háromnegyed év alatt, és most mindenki, aki gyakorolni akar egy kicsit "virtuálisan" is, az megteheti.

Előre is nézzétek el nekem, ha nem tudok olyan profi módon beszámolni a programról, mint egy képzett snowboard-os, mert a TV-n kívül én még nem sok deszkát láttam. De azért azt csak észrevettem, hogy milyen lehetőséget nyújt a játék menüje. Tudunk osztott képernyőn menni, vagy egyedül. Ha egyedül próbálkozunk, akkor indulhatunk egy sima lesiklásban, vagy gyakorolhatunk, de mehetünk bajnokságra is. Ami meglehetősen vonzóvá teszi a programot, hogy valódi pályákat modelleztek be a készítők, így bárki lecsúszhat az Alpokból, vagy a Mont Everest tetejéről, ám ezek a hegyek további részre oszlanak. Megpedig aszerint, hogy éppen mit szeretnénk csinálni. Lehet ugyanis félcsőben menni, csoportosan lesiklani, de a legérdekesebb szerintem a "big air". Ez egy olyan pálya, amin csak egy ugrást hajthatunk végre, és itt kell minél jobban figurázni. Ha már a mozgásoknál tartunk, akkor nézzük hogyan is kell ezt csinálni. A kiválasztott emberünk a kiválasztott deszkán fog lecsúszni, de ehhez nem kell nyomnunk semmit. A fékezéshez viszont már cselekednünk kell. Elég, ha megnyomjuk az R2/L2 gombokat, ilyenkor emberünk keresztbe állítja deszkáját a haladási iránnyal és ezáltal lassul. Teljesen megállni is sikerülhet, de ennek semmi értelme. Az L1/R1 gombokkal bokszolhatunk. Ha többen siklunk, és valaki nagyon ott van a nyomunkban, gondolom mondanom sem kell, milyen jelentőséggel bírhat egy kis szabad mozgás... Az X-et nyomva tartva elrugaszkodhatunk a talajtól, s ilyenkor figurázhatunk. Ehhez nyomva kell tartanunk a Kör gombot és még valamilyen gombokat. Így deszkásunk különféle mozgásokat mutat be, és attól függően, hogy milyen sokáig vagyunk a levegőben, ezalatt különböző figurákat kombinálhatunk. A Kör csak a "fordulatos" mozgásokra van fenntartva, azonban az X más csodákra is képes... Én 900 fokot pördültem, meg valami exrta mozgást vittem véghez, erre a program kiírt valami 3000 pontot, meg hogy combo move. Na, igen. Ha két mozgást kombinálunk úgy, hogy még egy ugráson belül vagyunk, akkor jók vagyunk. Nagyon jók. A Háromszög egy kis orrboard-ozást csinál (??????), bár hozzá kell tegyem, hogy bármilyen mozgást hajtunk végre, levon az értékéből, ha már csináltuk egyszer. Magyarán szólva minél többet csinálunk egy mozgást, annál kevesebb pontot ér.



A programot rengeteg létező cég szponzorálta, melyek reklámjai és szaktudása valóban feltűnnek a játékban. Így Burton deszkákon, Levis ruhákban és Swatch órákkal felszerelve csúszkálhatunk. Azért, hogy valamilyen kihívás is legyen a játékban, egy rakás minden még "zárva" van előlünk. Ahogyan megyünk előre, egyre profibb a mozgásunk és egyre több rekordot állítunk be, jönnek elő a rejtett dolgok. Ezek lehetnek pályák és újabb emberkék is. Amin én nagyot ámultam, hogy van egy rakás deszka. Mindenféle stílus képviselteti magát, így a szlalomhoz és a nagy lesikláshoz is teljesen más és más deszka ajánlatos. Hogy könnyebben dönthessünk a Körrel lekérdezhetjük a deszkák adatait is. Sőt, még azt is eldönthetjük, hogy bal, illetve jobblábas felállásban snowboard-ozunk. Grafikailag nézve azt hiszem Playstation-ön az eddigi legszebb anyag, mivel jól megoldották, hogy a sok hó közepette azért néha látunk fákat is, meg kerítést, meg minden mást, és ez mégsem megy a program rovására. Az irányítással különösebb gondom nem volt, bár a véleményem szerint a sportjátékokat nem lehet jól játszani semmilyen gépen sem, de azért a készítők rendületlenül próbálkoznak a felhasználóbarát megoldással. A hangok terén semmit nem tudott felmutatni a játék, mert az effekteken kívül nem hallottam semmi zenét. Főleg azért, mert utóbb kiderült, hogy már süket is vagyok, mert zene az volt, csak nem volt valami túl hangos. Jó, zene van, de akkor sem dobja fel a hangulatomat. Az X Games-ben legalább feldobták. Persze most minden snowboard-os nagyban röhög majd a bajsza alatt, hogy megint valami hozzá nem értő barom írt valami lényegtelenről az újságban, de azt hiszem annyit el lehet dönteni, hogy ez a játék érdemes a megvásárlásra. Ami a jövőt illeti, Cool Boarders lesz még Dreamcastra is, és márciusban jön egy Electronic Arts féle Big Air. Addig is jó fagyoskodást kívánok mindenkinek a végtelen nagy lejtőkön. Ja és hogy mondják? Kéz és deszkatörést...

Bagó Péter







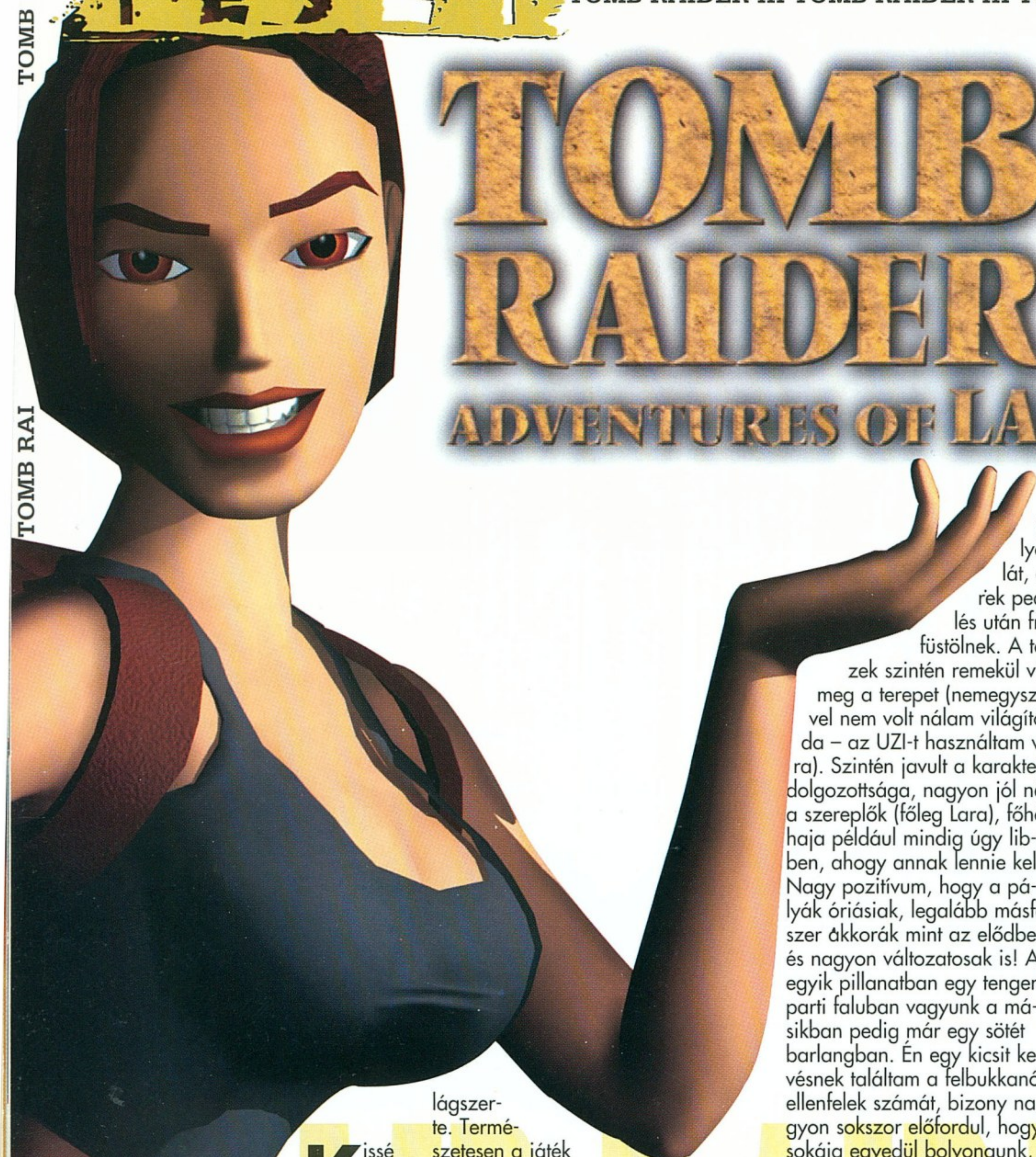
COOL BOARDERS 3

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1-2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ AMIT CSAK SNOWBOARD-DAL LEHET CSINÁLNI, AZ BENNE VAN
× CSAK PROFIKNAK

90%



TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Kissé remegő gyomorral vettem át a Tomb Raider III-at a Martintól, mivel tudtam, hogy egy teljes végigjátszást kell róla írnom, és ez – ismerve a játék előző részeit – egyáltalán nem lesz könnyű. No persze nem a cikk megírása okozza a legnagyobb gondot, hanem a játék végigjátszása, ugyanis a Tomb Raider sosem tartozott a könnyű játékok közé. A harmadik rész sem hazudtolta meg magát, ****** nehézre sikerült, a végigjátszásához a kötélnél is vastagabb idegekre lesz szükség (ezt az Dual Shockom és a környezetembe kerülő tárgyak tanúsíthatják, a tesztelés alatt többször majdnem szétvertem őket). Amikor ezt írom még nem játszottam teljesen végig az anyagot, és nagyon remélem, hogy nem fogok elakadni, mert sajnos nagyon közel van a lapzárta. Szerintem a TR3-at senkinek nem kell bemutatni, ugyanis Lara Croft kalandjainak előző részeiből több millió darabot adtak el világszerte. Természetesen a játék még mindig egy kaland elemekkel bőven megspékelt akció stuff (habár ebben a harmadik részben még több kaland elemet találunk). Maga a játékmenet nem sokat változott, továbbra is a kulcs és kapcsoló keresgetésen van a hangsúly, no meg az ügyességi feladatok megoldásán. Az utóbbira, azaz az ügyességre nagyon nagy szükségünk lesz, mivel szerintem a TR3 ebből a szempontból jóval nehezebb mint elődjei, gyakran van szükség akrobata mutatványokra. Nagyon sokat fejlődött viszont a grafika, főleg a fényeffektek. Megjelenik a az eddig ritkán látott színes fény is (ez nagyon látványos) – ha rakétával lövünk, az megvilágítja a folyosók falát, a fegyverek pedig tüzelés után frankón füstölnek. A torkolattüzek szintén remekül világítják meg a terepet (nemegyszer – mivel nem volt nálam világító petárda – az UZI-t használtam világításra). Szintén javult a karakterek kidolgozottsága, nagyon jól néznek ki a szereplők (főleg Lara), főhősnőnk haja például mindig úgy libben, ahogy annak lennie kell. Nagy pozitívum, hogy a pályák óriásiak, legalább másfélszer akkorák mint az elődben, és nagyon változatosak is! Az egyik pillanatban egy tengerparti faluban vagyunk a másikban pedig már egy sötét barlangban. Én egy kicsit kevésnek találtam a felbukkanó ellenfelek számát, bizony nagyon sokszor előfordul, hogy sokáig egyedül bolyongunk, nem találkozunk senkivel, ilyenkor nagyon unalmas lehet a játék. A kamerakezelés sem volt mindig tökéletes, akkor kaptam rohamot,





amikor hirtelen beváltott követő nézetről rögzített nézetre. Nagyon nagy övön aluli ütésnek éreztem, hogy szabályozták a mentést, az előző résszel ellentétben nem menthetünk bármikor és bárhol! Itt a mentéshez kristályokat kell gyűjteni és csak ezekkel lehet menteni, ezt egy ilyen nehézségű játéknál elég nagyhibának tartom. Irányításról most inkább nem beszélnék, egyrészt mert teljesen változatlan maradt, másrészt meg helyem sincs rá. Újdonság, hogy végre az analóg irányítót – és ezzel összefüggésben a Dual Shock-ot is – használja a játék. A bal karral lehet járkálni, a jobbal pedig nézelődni – külön kiemelném, hogy ez az első olyan 3 dimenziós akciójáték, ahol egyszerre lehet nézelődni, menni, és lőni, egymástól függetlenül! Apropó lőni: fegyverarzenálunk jelentősen kibővült, a szokásosakon kívül (pisztoly, UZI, Shotgun), van itt még Harpon Gun (mérgezett nyilakat lehet vele lőni), MP5 gépfegyver, Desert Eagle (ezt csak bivalyölőnek becézem), sőt még rakéta és



gránátvető is. Előre bocsátom, hogy a játék nagyon hosszú, ezért csak a legfontosabb helyeket és tárgyakat fogom megemlíteni. A fegyvereket, a lőszereket, és a különböző továbbjutást segítő tárgyakat próbáljátok Ti megkeresni. Mindig próbáljatok spórolni az öngyógyításokkal és főként a világító petárdákkal, mivel ha ez utóbbi elfogy, akkor nem tudunk világítani a sötétben (rengeteg (vak)sötét hely van a játékban) és ez nagyon idegesítő. Ne húzzuk tovább az időt, vágjunk bele a játékba, ám még előtte lássuk a történetet, azaz miért is kellet Laranak, újból akcióba lendülnie?

MESE EGY METEORRÓL

Egy óriási meteor csapódik a Földbe, melynek hatásaként az egész bolygón a jégkorszak veszi kezdetét. Több millió évvel később (napjainkban) kutatók jelennek meg az Anktartiszon. Egy nap – véletlenül – nagyon érdekes dolgokat találnak. Hatalmas kőszobrokra bukkannak (ilyenek vannak a Húsvét- szigeteken). Emellett ta lálnak még egy sírt és egy érdekes kristályt. A kristály Lara kezébe, kerü aki elhatározza, hogy kideríti mi is az, a kutatásai eredményeképpen a nyomok Indiába vezetnek.

KÓD-X 12

576 KONZOL

NINTENDO 64 KÓDOK

BODY HARVEST

Minden Fegyver:
Névként ICHEAT-et kell beadnod, majd kezdj el egy új játékot. Játék közben nyomd le az A, Jobbra, C-Le, C-Jobbra, C-Fel, A, Balra gombokat.

Könnyített játék:
Egy könnyebb nehézségi fokozatért a Difficulty Select képernyőn kell a Balra gombot nyomogatnod, mint az őrült, amíg meg nem látod: "Very Easy."

Buci lábak:
Névként ICHEAT-et kell beadnod, majd kezdj el egy új játékot. Játék közben nyomd le az A, Jobbra, Le gombokat, hogy dagadt lábakat kapjanak az idegenek.

Nehezített játék:
a Difficult Select képernyőn kell a Jobbra gombot nyomnod, mint az őrült, amíg meg nem látod: "Very Hard."

Feltuningolt fegyverek:
Névként ICHEAT-et kell beadnod, majd kezdj el egy új játékot. Játék közben nyomd le a C-Jobbra, C-Fel, Fel, Z, Z, Balra, C-Jobbra gombokat.

Mutant Alien:
Névként ICHEAT-et kell beadnod, majd kezdj el egy új játékot. Játék közben nyomd le a C-Le, Fel, Z, Z, C-Jobbra, Jobbra gombokat.

Surreal Mód:
Névként ICHEAT-et kell beadnod, majd kezdj el egy új játékot. Játék közben nyomd le a C-Le, Fel, Jobbra, Jobbra, C-Jobbra, A, Balra.

F-ZERO X

Minden autó és pálya:
A Mode Select képernyőn kell lenyomnod a Balra, Z, Jobbra, C-Fel, C-Le, C-Balra, C-Jobbra, Start gombokat. Ha jól csináltad egy hangot kell hallanod.

Szinváltoztatás:
Az autók színének megváltoztatásához a szelektáló képernyőn kell lenyomnod a jobbra gombot.

Végső megnyerés, 6 kiegészítő autó:
Nyerd meg a Jack, Queen, King és Joker Cup-ot: Novice, Standard és Expert nehézségi fokozaton. Ezután láthatod a credit-listát, ám ha reseteled a gépet, a címképernyő és az intro zenéje megváltozik és rendelkezésedre áll 6 újabb jármű.

Szellem idők:
Ha jobb időt teljesítesz az alábbiaknál Time Attact Mode-ban, előhívhatod a szellem üzemmódot, amit nagyon nehéz teljesíteni (nehezebb még a Master módnál is):
Mute City - 1:23:000
Silence - 1:13:000
Sand Ocean - 1:15:550
Devil's Forest - 1:23:000
Big Blue - 1:35:000
Port Town - 1:36:000
Sector A - 1:22:000
Red Canyon - 1:19:000
Devil's Forest 2 - 1:24:200
Mute City 2 - 1:19:000
Big Blue 2 - 1:07:000
White Land - 1:40:000
Fire Field - 1:23:000
Silence 2 - 1:35:000
Sector B - 1:45:000
Red Canyon 2 - 1:40:000
White Land 2 - 1:13:000
Mute City 3 - 1:46:000
Rainbow Road - 2:11:000
Devil's Forest 3 - 1:20:000
Space Plant - 2:04:000
Sand Ocean - 1:35:000
Port Town 2 - 1:52:700
Big Hand - 2:27:000

Joker Cup:
Ahhoz, hogy eléd a Joker Cup-ot és 6 további pályát, nyerd meg a Jack, Queen, és King Cup-ot Standard nehézségi fokozaton.

Master nehézségi fokozat:
Ha megnyered a Jack, Queen, King, és Joker cup-ot, megkapod ezt az extra nehéz fokozatot.

Forgatható Autók:
Látni akarod az autókat különböző szemszögekből? Csak nyomd le a Camera gombokat a szelektáló képernyőn.

Kicsinyített autók:
Az autószelektáló képernyőn tartsd nyomva az L és R gombokat, majd a C-Balra és C-Le gombokkal tudod elérni a kicsinyítést.

Változó Címképernyő:
Hogy egy képregény-füzetté változzon a címképernyő, nyerd meg a játékot Expert fokozaton. Ha Masteren nyersz, megint megváltozik a kinézete.

X-Cup:
Nyerd meg mind a négy kupát Expertnehézségi fokozaton, hogy elérd a rejtett X-Cup-ot.

GLOVER

"Halszem":
Játék közben kell lenyomnod a C-Balra, C-Jobbra, C-Balra, C-Jobbra, C-Balra, C-Jobbra, C-Balra, C-Jobbra gombokat.

NASCAR 99

Légi mutatványok:
Kapcsold ki a sérülési lehetőséget az Options-ban, majd verseny közben fordulj menetiránnyal szemben és ütközz neki a szembejövőknek. Bár ettől nem fogod megnyerni a versenyt, de jó móka tud lenni...

Bobby Allison:
Championship Season versenymódban kell a legjobb ötben lenned, ha minimum 50%-ot már megtettél a körökből Charlotte-ban.

Alan Kulwicki:
Championship Season versenymódban kell a legjobb ötben lenned, ha minimum 50%-ot már megtettél a körökből Bristol Day-ben.

Benny Parsons:
Championship Season versenymódban kell a legjobb ötben lenned, ha minimum 50%-ot már megtettél a körökből Richmond-ban.

Cale Yarborough:
Championship Season versenymódban kell a legjobb ötben lenned, ha minimum 50%-ot már megtettél a körökből Darlington-ban.

Davey Allison:
Championship Season versenymódban kell a legjobb ötben lenned, ha minimum 50%-ot már megtettél a körökből Talladega-ban.

Richard Petty:
Championship Season versenymódban kell a legjobb ötben lenned, ha minimum 50%-ot már megtettél a körökből Martinsville-ben.

BOMBERMAN HERO

ARANY BOMBER
Az Arany Bomber opciót úgy kaphatod meg, ha megszerzed az 5 arany medált. Ekkor az opció menüben megjelenik a Gold Bomber pont. Ez három új pályát jelent.

JEGES PÁLYA
Ezt az opciót akkor kapd meg, ha legalább 3 arany medált összeszedsz valamelyik világban. Ezután az opció menüben találod meg az új Ice Slider pontot. A mini-játékban egy hóember ellen kell küzdened.

PÁLYAVÁLASZTÁS
Az A, B, Z gombok együttes nyomásakor megjelenik a Level Select opció.

KINCSVADÁSZAT
A Millan's Treasure Hunt opció akkor jelenik meg a menüben, ha összegyűjtesz 6 arany medált (a titkos Gossick pályán levőt is). Ebben a részben 24 kincset kell megtalálnod.

GOSSICK BOLYGÓ
Ez a bolygó akkor választható, ha minden pályán megtalálod a speciális bombát.

PLAYSTATION KÓDOK

ROGUE TRIP: VACATION 2012

Az alábbi kódokat a Options / Password menüpontba írjátok be!

Párbaj:

Big Daddy ellen: Négyzet, Háromszög, Kör, Kör, R2, R2

Alien Saucer ellen: Kör, R2, R1, Négyzet, L1, R2

Nightshade ellen: Kör, Kör, L2, L1, Háromszög, Háromszög

Választható járművek:

Goliath: Háromszög, L1, R1, X, L2, L2
Nightshade: R1, R2, L1, L1, X, Kör
Helikopter: L1, Háromszög, R2, Háromszög, Háromszög, R1
Alien Saucer: R1, Négyzet, X, Négyzet, L2, Kör

Egyéb:

Dupla cuccfelszedés: L1, L2, O, L1, R1, Négyzet
Extra pajzs: R1, Háromszög, R1, Háromszög, L1, Négyzet

Funtopia pálya választható: X, Kör, L2, X, Négyzet, L1

Végtelen ugrás: Kör, Négyzet, R2, X, Háromszög, R2

Végtelen turbó: Négyzet, X Kör, Háromszög, R1, R2

CRASH BANDICOOT: WARPED

A CD-n helyet kapott még egy Spyro játszható demo is, amit a címképernyőn a Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Négyzet kombó lenyomásával érhetünk el.

JUDGE DREDD

Deformált szereplők: !PEMON? néven iratkozz fel a High Score táblára

Sérthetetlenség: !EIKKIN néven iratkozz fel a High Score táblára

10 Credit: !BEDSTRAW! néven iratkozz fel a High Score táblára

Véganimáció: ?LOVESEXY? néven iratkozz fel a High Score táblára

NHL '99

Ha sikerül a hálóba találnod nyomd be a Háromszög gombot a fura hangok eléréséhez.

Az alábbi kódokat a Password képernyőn gépelheted be:
STANLEY - A záró animációt játssza le
GIPTEA - Könnyű győzelem
NHLKIDS - Apró játékosok és kapusok
PLAYTIME - Apró játékosok és nagy kapusok
BIGBIG - Nagy játékosok
BRAINY - Bucifejű játékosok
EAEAO - Az EA Blades csapat választható

POCKET FIGHTER

Bonusz Karakterek:
A karakterválasztó képernyőn állj rá Ryu-ra és nyomj Bal irányt, erre megjelenik Akuma. Ha Ken-re mész és Jobb irányt nyomsz, Dan lesz választható

Menet újrakezdése:
Menet végén tartsd lenyomva egyszerre az L1, L2, R1, R2, Select, Start gombokat, hogy töltés nélkül újrakezdd a menetet

R-TYPES

Pályaválasztás: A címképernyőn állj rá az R-Type, vagy R-Type II opciókra és gyorsan add be tízszer az L2-t és szintén tízszer az R2-t. Kezdd el a játékot, majd menet közben a Start-tal tudod elérni mind a pályaválasztást, mind pedig a videó bejátszásokat.

Mozgáslassítás: Pauzáld le a játékot bármely részében, és az L2 folyamatos nyomva tartása mellett add be a Jobbra, Fel, Jobbra, Fel, Le, Balra, Le, Balra, X kombót.

Turbó mód: Pauzáld le a játékot bármely részében, és az L2 folyamatos nyomva tartása mellett add be a Jobbra, Fel, Jobbra, Fel, Le, Balra, Le, Balra, Kör kombót.

THE FIFTH ELEMENT

A címképernyőn kell lenyomnod az L1, L2, R2, R1, Select sorozatot, hogy többek között a pályaválasztást és az örökéletet is elérd.

TENCHU

Tárgy kapacitás 99: Az Item képernyőn tartsd lenyomva az R2 gombot és nyomd be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Le kombót

Minden rejtett tárgy: Az Item képernyőn tartsd lenyomva az R1 gombot és nyomd be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Balra kombót

Energia visszatöltés: Pauzáld le a játékot, majd add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Balra kombót

Pályaválasztás: Pauzáld le a játékot, majd add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Balra kombót

Enemy Layout választása: A küldetés szelektáló képen kell nyomva tartanod az L2 gombot, miközben beadod a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Balra kombót

Ayame sexy kivitelben: Természetesen Ayame-vel kell lenned. Az Item képernyőn a páncélzat beállításánál kell beütnöd a Balra, Balra, Le, Le, Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör kombót. Ha jól ment minden, a szám egyről nullára változik.

TOMB RAIDER III

Az alábbi kódokat szimplán akció közben kell beütögetni:

Pályaugrás - L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2

Energiafeltöltés - R2, R2, L1, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2

Fegyverek és cuccok - L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2

SAN FRANCISCO RUSH

Színváltoztatás: A járműválasztásnál nyomd le a Négyzet gombot

Muscle bonusz autó: Bármelyik pályán találj meg 4 kulcsot, majd nyomj egy Le gombot a sebességváltós képnél

Rocket bonusz autó: Bármelyik pályán találj meg 8 kulcsot, majd nyomj egy Le gombot a sebességváltós képnél

City Busz bonusz autó: Bármelyik pályán találj meg 16 kulcsot, majd nyomj egy Le gombot a sebességváltós képnél

Rendőr bonusz autó: GP Módban legyél első, majd nyomj egy Le gombot a sebességváltós képnél

Taxi bonusz autó: Circuit módban legyél első, majd nyomj egy Le gombot a sebességváltós képnél

UFO: A járműválasztásnál tartsd lenyomva az L1, L2, R1, R2 gombokat, majd X a kocsi választáshoz. A sebességváltásnál, ismét X, majd engedd fel a gombokat. Ezután gyorsan tapadj rá a Háromszögre, és addig nyomd, amíg elkezdődik a verseny

COOL BOARDERS 3

A Tournament képernyőn a nevednek kell megadnod az alábbiakat:
wonitall - Minden pálya
open___em - Minden versenyző
bigheads - Buci fejek

Fast Eddie:
A Powder Hill pályán kell első helyet elérned több mint 3400 ponttal egyetemben

A játék kódolásának befejezése:
Azon a képernyőn, amikor a játék megkérdezi, hogy 1 játékos, vagy osztott képernyős módot akarsz, nyomd be az L1, L2, R2, R1 kombót. Erre megjelenik az a kép, ami megmutatja mikor is fejezték be a játékot valójában.

Új deszkák és játékosok:
Single Race módban, Pro fokozaton kell lejönnöd a hegyen úgy, hogy első legyél 5000 ponttal.

Burg:
Hogy megkapd Burg-ot, elő kell hoznod az összes pályát, deszkát és játékost. Single Event, Powder Hill, Downhill kombinációban kell elsőnek lenned 3400 ponttal egyetemben.

MOTO RACER 2

A címképernyőn kell beadnod az alábbi kódokat:

Tükör mód: Le, Fel, Jobbra, Balra, Balra, L1, L1, X

Fordított pályák: Le, Fel, Jobbra, Balra, Balra, L2, R2, X

Ultimate Championship (ha már a Superbike és Moto Cross Championship teljesítve van): Le, Fel, Jobbra, Balra, Balra, Négyzet, Kör, X

Tükör mód, Fordított pályák, Ultimate

Championship egyben: R2, L2, Jobbra, Fel, Balra, Háromszög, Kör, Négyzet, X

50 KM/H-s gépi versenyzők: Kör, Négyzet, Jobbra, Balra, L1, R1, X

Ultra gyors motorok: Fel, Fel, Fel, Jobbra, Balra, Háromszög, X

Készítők névsora: Kör, Háromszög, Négyzet, R1, L2, L1, R2, Négyzet, Kör, X

COLONY WARS: VENGEANCE

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell beadnod:

Stormlord - Minden Cheat kikapcsolása
Vampire - Sérthetetlenség
Tornado - Minden fegyver
Dark Angel - Az elsődleges fegyver nem fog túlmelegedni
Chimera - Végtelen másodlagos fegyver
Avalanche - Végtelen utánégető használat
Hydra - Egy rakás token
Thunderchild - Minden hajó választható
Demon - Pályaválasztás

SMALL SOLDIERS

Azt hiszem, a jövő év szuperjátékának (isten, báró, király, állat, dodó), a Medal of Honour-nak filmjét nézhetitek meg a következő kóddal (Password képernyő): Háromszög, Háromszög, X, O, O, O, Négyzet, X.

NINJA

Halhatatlanság:
Pauzáld a játékot, majd add be az L2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, Kör, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet kombót. Amint visszatérsz a játékba, egy csontváz leszel, akinek végtelen élete van, tele van energiával, bombák tömkelegével és mágikus erővel.

Pályaválasztás:
Először is kapcsold ki a géped, vedd ki a memókártyádat és így indítsd el a játékot. Amikor megjelenik a Checking Memory Card szöveg, gyorsan nyomd be az L2, L2, L2, R2, R2, R2 kombót. A DELS LEVEL CHEAT ON felirat jelzi, ha helyesen cselekedtél. Kezdj egy új játékot, hogy pályát választhass.

Könnyen megalázható főellenségek:
A kód segítségével egy-két csapás és máris vége a főellenségeknek. Egyszerűen amikor odaérsz hozzájuk pauzáld le a játékot, majd nyomd be az L2, L2, L2, R2, R2, R2, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög kombót.

XPLORER KÓDOK

Halihó, miért nincs hó??? Sajnos erre a problémára nincsen cheatünk, de elég sok más játékhoz igen, úgyhogy én ezzel köszönöm meg azt a kitartást, amellyel piciny újságunkat kitüntetitek. Szeretnék igen kellemes karácsonyi ünnepeket és eredményekben gazdag újévet kívánni minden egyes Földlakónak – de ne felejtsétek: lesz Konzol januárban is!

APOCALYPSE

MINDEN FEGYVER VÉGTELEN TÖLTÉNNYEL:
80018BD22400
80018BE403E8
80018BE62402
80022B462400

VÉGTELEN ENERGIA:
8005DF062400

VÉGTELEN ÉLET:
800FF8740005

VÉGTELEN SMART BOMBÁK:
8005D45E2400

AZURE DREAMS

VÉGTELEN PÉNZ:
80012D5CFFFF
80012D5E05FF

VÉGTELEN ENERGIA A CSATÁKBAN:
800834E0FFFF

GYORS SZINTLÉPÉS:
800834D0FFFF

BATMAN AND ROBIN

EXTRA ENERGIA:
8009DF640000
8009DF680000
8009DF6C0000
800D07180064

VÉGTELEN ERŐ:
800CF50C0168

CRASH BANDICOOT: WARPED

99 ÉLET:
D005BEECF64C
800B5D4C6300
D005BEECF64C
80068F586300

MEGJEGYZÉS: HA MEGHALSZ VALAMIKOR, CSAK MENJ VISSZA A WARP ROOM-BA ÉS MÁRIS TELVE VAGY ÉLETTEL.

AZ ÖSSZES SPECIÁLIS MOZGÁS:
80069178003F
MINDEN GYÉMÁNT:
80068FB0FFFF
80068FB2FFFF
80068FB4FFFF
80068FB6FF00

MINDEN ZAFÍR:
800691B4FFFF
800691B6FFFF
800691B8FFFF

MINDEN KRISTÁLY:
8006912CFFFF
8006912EFFFF
80069130FFFF

COLONY WARS VENGENANCE

VÉGTELEN ASSIGN POWER PONTOK:
800C4D040008

VÉGTELEN PAJZS:
80045FB40064

AZ ELSŐ FEGYVER SOSEM FOG FELMELEGEDNI;
8012E21C0000

A MÁSODIK FEGYVER SOSEM FOG FELMELEGEDNI:
8012E2740000

A HARMADIK FEGYVER SOSEM FOG FELMELEGEDNI:
8012E2CC0000

COOL BOARDERS 3

50000 PONT:
8009AD9CC350

MINDIG AZ ELSŐ HELYEN VÉGZEL / VÉGTELEN IDŐ:
8009C6940000

FIFA 99

HAZAI CSAPAT 0 GÓLLAL JÁTSZIK:
80034D400000

VENDÉG CSAPAT 0 GÓLLAL JÁTSZIK:
80034D440000

MORTAL KOMBAT 4

VÉGTELEN ENERGIA P1:
800AABA8FFFF

VÉGTELEN ENERGIA P2:
800AABACFFFF

VÉGTELEN IDŐ:
800AA9A00064

MINDEN MOZIRÉSZLET:
800D985C0101
800D985E0101
800D98600101
800D98620101
800D98640101
800D98660101
800D98680101
800D986A0001

99 CONTINUE:
800D88AC0063

GORO P1:
800B3CB0000F

NOOB SAIBOT P1:
800B3CB00011

KITANA:
800AAC240006
800BFD6C0010
800BFE540010

MEGJEGYZÉS: AZ EGYES JÁTÉKOS BÁRKIT VÁLASZTHAT, DE A KETTES CSAK SHINNOK-OT! A JÁTÉK KÖZBEN A KARAKTEREK KITANA MOZGÁSAIT VESZIK FEL.

NINJA

VÉGTELEN ENERGIA:
8006D09E0050

VÉGTELEN ÉLET:
8002C0522400

VÉGTELEN BOMBA:
8006D07C0009

VÉGTELEN MAGIC PONT:
8006D0A00009

EZÜST KULCS:
8006D01C0001

ARANY KULCS:
8006D0340001

VÉGTELEN PÉNZ:
8006D044FFFF

MAX ERŐFELTÖLTÉS:
8006D0180004

KATANA:
8006AD2A0004

ULTIMATE SWORD:
8006AD2A0200

SMALL SOLDIERS

VÉGTELEN ENERGIA (LEVEL 1):
800E11B20032

VÉGTELEN ÉLET (LEVEL 1):
800E13F40007

MINDEN SPECIÁLIS FEGYVER ÖRÖK LŐSZERREL (LEVEL 1):
800E14BC0064
800E14BE0064
800E14C00019

4 VÉGTELEN TÖLTÉNY (MINDEN PÁLYA):
D007BC46A462
8007BC462400

TENCHU

MINDKÉT KARAKTERHEZ:

SHURIKEN:
3001040D0063
3001042D0063

TAPOSÓ TÜSKE:
3001040E0063
3001042E0063

ENERGIA KOTYVALÉK:
3001040F0063
3001042F0063

GRÁNÁT:
300104100063
300104300063

FÜSTBOMBA:
300104110063
300104310063

AKNÁK:
300104120063
300104320063

MÉRGEZETT RIZS:
300104130063
300104330063

SZÍNEZETT RIZS:
300104140063
300104340063

ALTATÓGÁZ:
300104150063
300104350063

FELÉLESZTŐ LEVÉL:
300104160063
300104360063

ÁLRUHA:
300104170063
300104370063

VÉDŐ AMULET:
300104180063
300104380063

LIGHTFOOT VARÁZSLAT:
300104190063
300104390063

MEGTÉVESZTŐ BÁBÚ:
3001041A0063
3001043A0063

SUPER SHURIKEN:
3001041B0063
3001043B0063

KUTYACSONTOK:
3001041C0063
3001043C0063

FIRE EATER VARÁZSLAT:
3001041D0063
3001043D0063

ÁLCÁZÓ SÍP:
3001041E0063
3001043E0063

NINJA PAJZS:
3001041F0063
3001043F0063

NINCS CUCC LIMIT:
D01FFDF80002
801FFDF80000

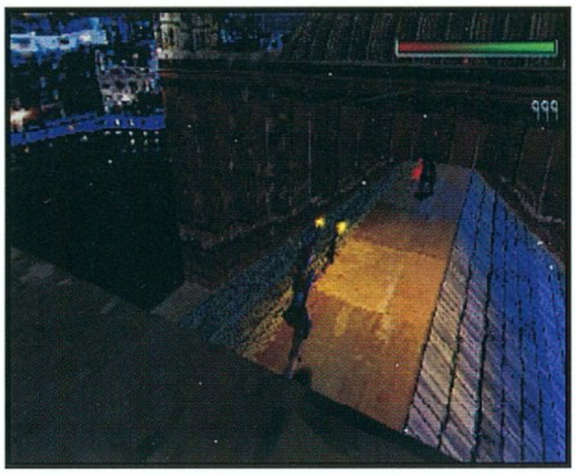
VÉGTELEN ENERGIA:
D000E226800B
8001D2D62411
D000E226800B
8001DCC22411

ÖSSZEVONT TARTALOMJEGYZÉK



1. KÜLDETÉS: INDIA

Kezdéskor rögtön csússzunk le, útközben a tüskéket ugorjuk át. Ugorjunk le (balra van egy állásmentő kristály) és menjünk előre. Pont szemben van egy bokor, ami mögé be lehet menni. Menjünk oda és kapcsoljuk át a kapcsolót (itt van egy tó is). Miután fent kinyílt a rács, ott menjünk be. Kapcsoljuk át ott is a kapcsolót, de vigyázzunk, mert egy tüskés rács megindul felénk ezt – felugorva a mögöttünk lévő magaslatra – cselezzük ki, majd abba az irányba, amelyből a rács jött menjünk tovább. Kapjuk el a botot és a kötélen csússzunk át a túloldalra. Kapaszkodjunk fel a kockára, majd ugorjunk át a másik oldalra. Miután leértünk, nyírjuk ki a tigrist, majd menjünk felfelé a nagy kőhöz. Forduljunk lefelé, és némi járkálás után keressük meg a kapcsolót. Kapcsoljuk át, de vigyázzunk, mert a kő elkezd felénk gurulni. A kő mellett kinyílt az ajtó, menjünk tehát be, és kapcsoljuk át az újabb kapcsolót, mire kinyílik (az előbb még) a kő mögötti ajtó. Menjünk előre és nyírjuk ki a tigriseket, majd forduljunk jobbra. Egy nagy szakadékhoz kell érkeznünk, melyet gondosan kerüljünk ki. Fentebb van egy nyílás, melybe betudunk mászni, csak tartsuk lenyomva az L2-t. Vegyük fel az állásmentő kristályt, és menjünk arra, amerről egy tigris megtámad minket. Menjünk előre, majd csússzunk le valamelyik oldalon, vigyázzunk, középen tüskék vannak. Menjünk be a bal oldalon egészen a tüskékig, melyeken óvatosan menjünk át a túloldalra. Itt kapaszkodjunk fel (a Fel+Négyzet+X kombinációt sokszor kell használni), majd fent keressünk egy sötét folyosót, gyújtsunk egy jelző fényt, és bent kapcsoljuk át a kapcsolót. Kifelé menet egy kő kezd el felénk gurulni, tehát siessünk. Ereszkedjünk le (a szakadékok szélén Kör+X) és induljunk el a megnyílt ajtón, közben vigyázzunk a leguruló kövekkel. Ugorjunk bele a vízbe és ússzunk az építmény alá, a két kapcsolóhoz. Kapcsoljuk át mindkettőt, majd ússzunk a kinyíló ajtóhoz. Itt menjünk be, egy újabb kapcsolóhoz jutunk, melyet szintén kapcsoljunk át. Menjünk vissza a terembe a vízhez, és abba az ajtóba menjünk be, melynél két fáklyát látunk. Két vízeséshez jutunk, a jobb oldalinál fel lehet kapaszkodni. Menjünk fel (jól nézzünk körül), és kapcsoljuk át a kapcsolót. A víz alatt az oszlopsor között van egy ábra, azalatt immár tovább úszhatunk. Egy létrához jutunk, ahol is másszunk fel, és vegyük fel a kulcsot (Indra Key). Itt fent van egy lejáró, menjünk tehát le a mocsár mellé és használjuk a kulcsunkat, és már vége is az első pályának.



A kis közjáték után – a kezdőponttól nem messze – találhatunk egy kapcsolót, amit kapcsoljuk át. Kicsivel fentebb kinyílik egy rács, ahova ugorjunk le. Evickéljünk ki a barlangból, majd a vízparton ússzunk át a túloldalra, ahol kapcsoljuk át a kapcsolót. A víz alatt kinyílt egy ajtó, ússzunk tehát arra, amíg egy tágas térhez nem érünk. Másszunk fel először az egyik, majd a másik párkányra, és keressük meg a folyosót. Miután felvettük az állásmentő kristályt, ugorjunk át a túloldalra, majd tovább a vízeséshez. Innen át lehet ugrani egy tágas térhez. Ugorjunk fel, és némi járkálás után egy sötét barlangba jutunk. Haladjunk előre a barlangban, de vigyázzunk a kígyókra és a lehulló kövekre. Toljuk arrébb a követ és másszunk alul be a következő szobába. Készüljünk fel, jön egy főellenség (egy hatalmas kardos barom, olyan, mint amit az előző szobában szoborként láthatunk)! Miután kinyírtuk, vegyük fel az állásmentő kristályt és kapcsoljuk át a két itt lévő kapcsolót, melyek egy ajtót és lejárót nyitnak ki. Menjünk be a kinyílt ajtón, és haladjunk előre. Néhány nagy tűzfújó szoborhoz jutunk, itt kapcsoljuk át a kapcsolót, és a víz alatt kinyílt ajtón ússzunk tovább. Bent van egy létra, erre másszunk fel, majd mikor már egészen magasan vagyunk, nyomjuk meg az ugrás gombot. Egy platformra kerülünk, ahonnan ugráljunk a többi platformra, amíg egy bordázott platformra érünk. Ide a szomszédos platformról juthatunk fel, meg kell kapaszkodni,







azaz ugrás után RÖGTÖN nyomjuk meg az X-et. Ezek után nagyon kimért ugrásokra lesz szükség, de ha sikerült, átjuthatunk egy barlanghoz legfelül. Ám amint beugrunk, egy óriási kő rögtön elkezd felénk száguldani, próbáljuk kicselezni (baromi nehéz). Ha megvan hasaljunk le, és másszunk át a kések alatt, majd ugorjunk a túloldalra. Itt a jobb felső sarokban kockákat kell tolni és húzni, rendezzük őket addig, amíg egy kapcsolót nem találunk, amit természetesen kapcsoljunk át. Ha sokáig rendezgetjük a kocká-



kat, találhatunk egy zöld falú folyosót is. Ha beértünk a szobába, két kő rögtön elkezd felénk gurulni, ezért próbáljunk a folyosó bal oldalán futni, majd a kellő pillanatban elugrani a túloldalra.

Itt sajnos van egy kis gubanc, mivel férfiasan bevallva elakadtam! Nem tudok visszamenni ahhoz a helyhez, ahonnan a kocka tologatásnál felengedtük a vizet. Általánosságként még azt elmondom, hogy keressük a kapcsolókat és a kulcsokat, mivel szerintem sok már nincs a pályából.

A következő pályánál szálljunk be a dzsipbe és mindig a lehetséges irányba autózzunk, de nagyon vigyázzunk, nehogy vízbe essünk. Miután végigmentünk, egy zöld falú folyosón kezdünk. Találjunk ki a labirintusból, csússzunk le (két kő akar minket agyonlapítani, próbáljuk meg kicselezni). Menjünk arra, amerről a második kő jött és másszunk fel. Egy újabb labirintusba kerülünk, ahonnan találjunk ki (néhány kockát arrébb kell tolni). Egy újabb zöld falú labirintusba kell kerülnünk, ahonnan lépjünk tovább előre. Annál a résznél, ahol több irányba mehetünk (eléggé sötét lesz a pálya) jobbra menjünk, az állásmentő kristályhoz. Egy koromfekete verembe esünk, ahol nyírjuk ki a kígyókat, majd menjünk előre, a felénk guruló követ cselezzük ki (jobbra be lehet mászni a fal alá). Egy újabb állásmentő kristályt lelünk, továbbhaladva pedig megküzdhetünk végre azzal az ürgével, akit eddig üldöztünk. Öljük meg és vegyük fel a kristályt. A film után válasszunk, melyik országba akarunk menni a következőkben. Ez azt hiszem tetszőlegesen választható?!

2. KÜLDETÉS: ÓCEÁNIA

Én ezt a helyszint választottam a második misszió színhelyéül. Kezdésnél kicsit térképezzük fel a helyet, mint kiderül egy kulcsot kell megtalálni, amivel egy lejárót kell megnyitni. A kulcs a tenger fenekén található, kb. a kunyhóhoz képest balra. Miután kinyílt a lejáró ugorjunk le és induljunk előre, vigyázzunk a csapdákra. Egy barlanghoz érünk, benne egy tóval, amely tele van aligátorokkal (a partról ki lehet őket nyírni). Ugráljunk a fáklyás kockára, és nyomjuk meg az ugrást majd az X-et, így megkapaszkodhatunk a plafonon. Induljunk el az egyetlen lehetséges irányba (kockáról kockára), majd újra a plafonon kapaszkodjunk meg és másszunk át. Ugráljunk tovább, amíg egy létrához nem érünk. Óvatosan ugorjunk, kapaszkodjunk, és másszunk fel, de ne álljunk rá, hanem a kő szélén kapaszkodva menjünk balra, majd húzzuk fel magunkat. Innen a széléről át lehet ugrani egy újabb kő-



re, majd onnan – szintén a szélén kapaszkodva – eljuthatunk egy újabb helyre, melyről egy jól irányzott ugrás után máris egy barlangban találjuk magunkat (a sötétség miatt nem igazán látszik). Egy hídhoz érünk, mely után jobb, ha felkészülünk, mivel régen találkoztunk csapdákkal – hát most fogunk ! Nyírjuk ki a bennszülöttet, majd hasaljunk le és kússzunk balra. Ugorjunk bele a vízbe, miután megérkeztünk, be lehet menni a vízesés mögé, ahol egy vörös kristályt kell találnunk. Ezt kapjuk fel, majd kapaszkodjunk fel jobbra a létrán, aztán továbbhaladva az újabb létrán. Miután felértünk láthatjuk (még feljebb), hogy meg kéne találni a többi kristályt is, hogy kinyíljon az ajtó. Ugorjunk feljebb, majd át a túloldalra egészen amíg, meg nem találjuk az újabb kristályt. Most – a vízeséshez képest – balra ugorjunk, majd onnan menjünk tovább az erdőbe a fák közé. Ugráljunk a kövekre, majd onnan a faágakra – kicsit be kell járni a helyet, hogy jól megismerjük – és ha jók az ugrásaink – és persze jó helyre ugrottunk, megtalálhatjuk az utolsó kristályt. Menjünk vissza a rácsokhoz, és nyissuk ki őket, majd csússzunk le. A faluban kövessük az ösvényt – a támadókat nyírjuk ki – amíg egy nagy épülethez nem érünk, itt van egy kapcsoló, mellyel egy hidat nyithatunk meg. Menjünk vissza a faluba és menjünk át a hídon, majd másszunk fel a házak tetejére, és keressük meg az újabb kapcsolót. Ettől nem messze van egy létra, illetve egy kunyhó, ide másszunk fel, és ugorjunk a túloldalra a nagy épületbe. Itt a tűzre és a bennszülöttekre vigyázzunk, és induljunk el a jobb oldalra. Ugráljunk át a másik oldalra, amíg tüskéket nem látunk. Óvatosan keljünk át köztük, és menjünk a szemben lévő kunyhóba (egy piros korlát van rajta), kapcsoljuk át a kapcsolót, mellyel megnyithatunk egy hidat (abban a szobában, melyben a tűz volt). Menyünk ide vissza, és kapcsoljuk át az újabb kapcsolót (a szemben lévőt !!). Cselezzük ki a csapdákat és tekerjük át a gombot, aztán ugorjunk ki a megnyílt ajtón. Irány a szemben lévő tó. Úszunk a végébe (lesz egy társunk is egy krokodil személyében), és másszunk fel a létrán, majd ugorjunk/kapaszkodjunk a túlol-



dalra. Egy megcsonkított embert tálálunk, a beszélgetés után ugorjunk ki a kunyhóból. Készüljünk fel, mert egy elég kellemetlen rész jön, ugyanis földrengés várható rengeteg lehulló szikladarabbal. Miután lecsillapodott felvetődhet a kérdés, hova is kéne menni? Nos, a kunyhó mellett van egy mocsár, amibe nem szabad beleugrani, mert utána nem lehet kijönni belőle. Láthatjuk azt is, hogy a mocsárból az előző pálya óta páfrányok nőttek ki, ezekre rá lehet ugrani, de nem mindegyikre, vannak hamisak is köztük! Körülbelül minden második darab hamis, egyébként meg van egy térképünk, mely azt mutatja, hogy hova lehet ugrani, hova pedig nem! Ha sikerült átjutni a túloldalra, menjünk az erdőbe, onnan pedig a ködös szakadékba. Itt kicsit a Jurassic Parkban érezhetjük magunkat, ugyanis dinoszauruszok támadnak ránk – az első részben is volt hasonló. Menjünk a ködös szakadék végébe, majd pedig fel a kockákon. Essünk le és induljunk előre, itt van egy emelkedő, emellett pedig egy kis sötét lyuk, ahova ugorjunk le, és kapcsoljuk át a kapcsolókat (vigyázzunk a dinókra). Menjünk vissza az emelkedőhöz és ugorjuk át, majd öljük meg a dinót, valamint az embereket.





Oldalt van egy sötét bejáró, menjünk ide be és intézzük el az újabb dinót. Ezután szükség lesz egy kis akrobata képességre. Másszunk fel a kockán egészen a gyökerekkel és növényekkel borított falig. Másszunk fel a növényeken, legfelül ugorjunk, majd mikor átkerülünk a túloldalra szintén. Ha jól csináltuk pont a fának az ágain találjunk magunkat – mondjuk egy dió társaságában, de hát semmi sem tökéletes! Ugorjunk a bal oldalra, majd onnan fel (a kék fény felé). Lőjük le a felakasztott döglött dinót, mire az beleesik a vízbe, a húsevő halak legfőbb örömére. Ugorjunk bele a vízbe és húzzuk meg a kart, aztán szálljunk a (túl)partra. Menjünk be és kapcsoljuk át a kapcsolókat. Kinyílt egy feljáró, ugorjunk tehát fel és vegyük el a halott katonától a kulcsot. Menjünk vissza a lezuhant repülőgéphez, és másszunk a tetejére. Innen menjünk a gép egyik szárnyára, ahonnan át lehet ugrani/kapaszkodni egy barlangba. Innen ugorjunk el és nyomjuk a kapaszkodás gombját, és ha szerencsénk van, megkapaszkodunk a plafonba. Másszunk a folyosó végébe, azaz csak majdnem a végébe, mivel a vége előtt ereszkedjünk le. Ha jó helyen landoltunk, akkor egy kapcsolót kell találnunk. Ezt kapcsoljuk át, majd másszunk az eddig elérhetetlen kapcsolóhoz (a falba meg lehet kapaszkodni mint egy pók, ha nyomjuk az X-et). Kapcsoljuk át és ugorjunk az állásmentő kristályhoz, majd onnan a kb. szemben lévő platformra. Itt újra kapcsoljuk át a kapcsolót, és a plafonon mászva menjünk tovább. Lent alul van egy kapcsoló, ezt nyomjuk át, majd menjünk vissza géphez (ennél a résznél rengeteg akrobata tudásra lesz szükség). Attól a helytől ahol felkapaszkodtunk, nem messze van egy lejáró, elég sötét van, ezért nem jól látszik. Másszunk le és menjünk ki a szabadba – a dinókat és a katonákat nyírjuk ki – aztán menjünk a hely végébe a kráterhez. Itt a katonától vegyük fel a második kulcsot, majd készüljünk egy főellenségre.

Emlékeztek még az első részből az óriási dinoszauruszra? Na, egy ilyen dög lesz megint az ellenfelünk. Ugráljunk mint az őrült és arra vigyázzunk, hogy meg ne egyen minket. Elég nehéz lesz kinyírni, de ha sikerült menjünk vissza a hely elejére (a tó elé), ahol megjelent egy kapcsoló, melyet kapcsoljunk át. Most irány vissza a tó mögötti rész, ahol eddig egy rács volt, most már egy kapcsoló van. Ezzel a kapcsolóval kinyithatjuk a feljárót (az előző kapcsolónál van). Menjünk vissza a géphez és másszunk a tetejére, majd magába a gépbe. Menjünk a pilótafülkébe és a fal melletti panelben használjuk a kulcsainkat. Másszunk lejjebb és keressük meg a kapcsolót, kapcsoljuk át, majd álljunk rá a rakétakilövőre és robbantsuk ki a bal felső sarokból a falat. Ugorjunk át, kapaszkodjunk fel, és már készen is vagyunk a pályával!

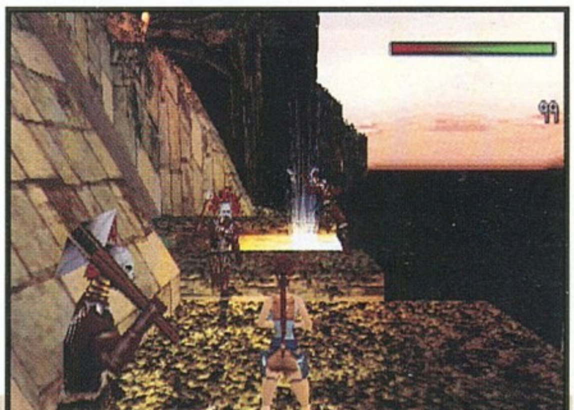


A következőn ugorjunk a folyó közepén található kockára (a bal oldalról lehet), majd onnan ugorjunk a túloldalra és kapaszkodjunk meg a lejtő



szélén. Másszunk az állásmentő kristályig, és kapcsoljuk át a kapcsolót, majd másszunk fel. Itt a közelben fel lehet kapaszkodni a plafonra (Lara – ha jó helyen állunk – a kellő pillanatban felnéz). Miután átértünk kapaszkodjunk meg a platform szélén és másszunk, kapaszkodjunk a túloldalra. Innen újabb ugrás, és rögtön újra kapaszkodás a túloldali lejtő szélébe. Most egy újabb ugrás, és egy folyosón találjuk magunkat. Induljunk el – csak óvatosan, mert az egyik helyen tüskék vannak. Először csak előre menjünk – ne forduljunk arra, amerre le kell hasalni – addig, amíg egy kapcsolót nem találunk. Kapcsoljuk át és menjünk vissza a kinyílt ajtóhoz – a tüskéknél bele lehet kapaszkodni a falba (X), és úgy lehet átmászni a túloldalra. Amikor az ajtóhoz érünk másszunk le az alsó kockára, a bal oldalon be lehet ugrani a vízesés mögé. Ugorjunk ide és kapaszkodjunk meg a plafonba (egy jó ugrás kell hozzá), másszunk át a túloldalra. Haladjunk tovább, vigyázzunk a tűzre, majd vegyük fel az állásmentő kristályt és tartsuk az irányt. Némi járkálás után újabb kapaszkodás jön, először a plafonba, aztán a falba. Menjünk tovább amíg egy tóhoz nem érünk – benne néhány krokodillal – valamint egy kis kajakkal. Miután likvidáltuk a krokodilokat, ugorjunk bele a vízbe, és keressünk egy kart, melyet húzzunk meg (kb. a fáklyához képest lefelé van, a padló sarkánál). Másszunk bele a hajóba és evezzünk ki ajtón át. Egy kis vadvízi evezés következik, melynek végén el kell jutni egy olyan szobába, melyben egy krokodil található – elég sokat kell idáig evezni, és sok csapda is lesz mire ide eljutunk, de nem nehéz megtalálni. Szálljunk ki a csónakból és menjünk fel. Innentől kezdve szorgosan keresgessük a kapcsolókat, és jól ugráljunk, ne felejtsük el, hogy bele lehet kapaszkodni a plafonba. Ha mindet megtaláltuk kinyílik egy ajtó és mi beúszhatunk-evezhetünk oda.

A következő pályánál több csapda vár ránk, mint bármelyik más pályánál. Kezdés után forduljunk jobbra és addig haladjunk, amíg a guruló pengékhez nem érünk. Itt négy kapcsolót kell átkapcsolni, hogy kinyíljon az ajtó. A pengéket cselezzük ki (álljunk fent középjük), és miután kinyílt az ajtó menjünk be. Csússzunk le a lejtőn és kapcsoljuk át a három kapcsolót (nagyon gyorsan), mivel a plafon elkezd felénk jönni. Ha túléltük a dolgot egy újabb szobába kerülünk, ahol ha átkapcsoljuk a kapcsolót, egy kő indul meg felénk. Megint legyünk nagyon gyorsak, fussunk és ugorjunk a másik oldalra, ahol vigyázzunk a lehulló padlóra, majd az újabb kőre. Visszajutottunk a pálya elejére, forduljunk tehát balra és csúszdázzunk le.



Jön egy főellenség egy kellemetlen varázsló személyében, elég nehéz lesz kinyírni, mivel egy pajzs van körülötte. Ezt csak akkor hatástalanítja, amikor lőni akar egy kis áramot ránk. Ez az áram Larára nézve halálos, így nagyon vigyázzunk, hogy el ne találjon. Ha kinyírtuk, egy újabb kristályt kapunk ajándékba a meglévő mellé.

(Folytatás a következő számban.)

Veres Miki

TOMB RAIDER III

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ JELENTŐSEN FELJAVÍTOTT GRAFIKA, JÓ HOSSZÚ
× KEZDŐKNEK SZINTE JÁTSZHATATLANUL NEHÉZ, ÉS A MENTÉST IS SZABÁLYOZTÁK

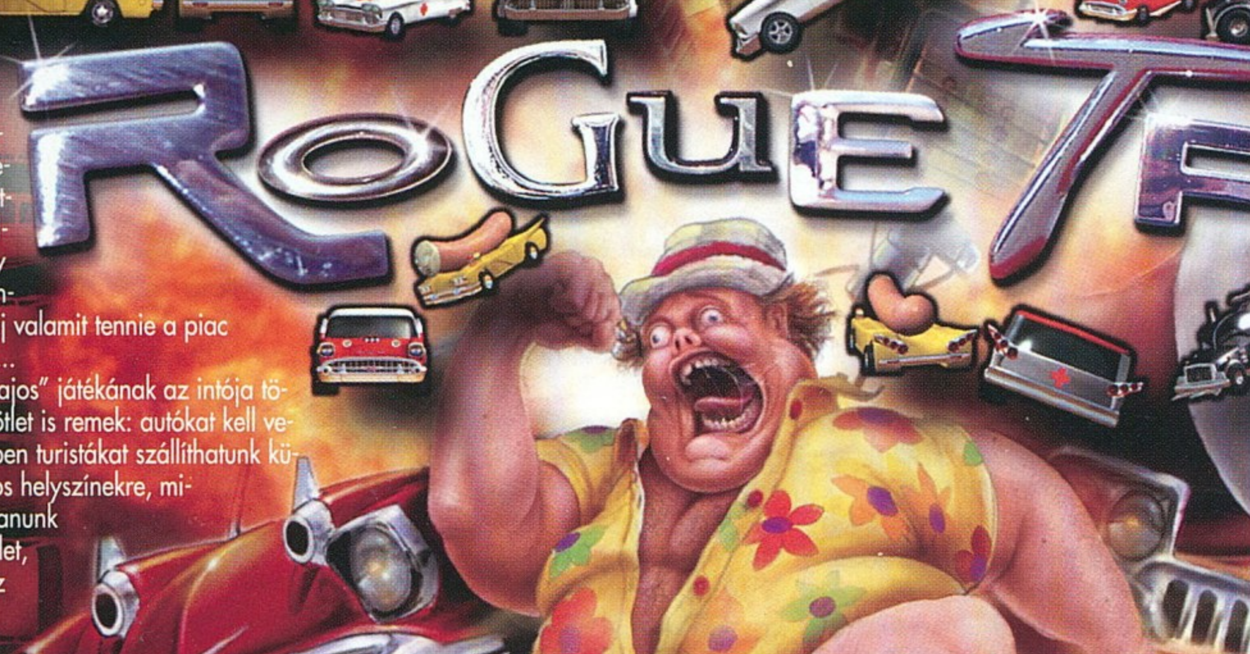
97%



VAKÁCIÓ "JÖVŐ"-MÓDRA !

Azt gondoljátok, hogy a jövőben csak rossz dolgok történhetnek? Mi van akkor, ha valaki úgy dönt 2012 körül, hogy vállalkozásba kezd. Sőt, sikeresen, Amerika lepusztult romjain. Big Daddy ezt tette. A kihalt város közepén belevágott élete nagy tervébe. Utazási irodát indított vakációk szervezésére, olyan nyaralásokra, amiben cicis-nénikkel labdázhattok a sugárfertőzött tengerparton, vagy beköltözhettek a fehérház felújított szobáiba. Ám egy kis baj van. Az embereknek már az ilyen nyaralás túl unalmas. Sokkal inkább preferálnak egy banditával egy utazást, miközben életveszélyben hajkurásszák őket a konkurens bandák

BUDAPEST, PÉNTEK DÉLUTÁN, CSÚCSFORGALOM



vérszomjas bajnokai. Persze ezek alatt kattogtatják a fényképezőgépeket kegyetlenül. Micsoda élmény! Big Daddy nem tűrheti a konkurenciát, muszáj valamit tennie a piac visszaszerzésére...

A GT új "elmebajos" játékának az intója tökéletes. Az alapötlet is remek: autókat kell vezetnünk, melyekben turistákat szállíthatunk különböző látványos helyszínekre, miközben ki kell irtanunk az összes ellenfelet, akik nem csak az életünkre pályáznak hanem utasunkra is. Ez a Rogue Trip: Vacation 2012 .

A főmenüben a szokásos beállításokat találhatjuk meg, mint a nehézség, a játékosok száma, a mentett játék, stb. Ha mindent beállítottunk, akkor dönthetjük el a játék típust. Három fajta



alapjáték van. Az első a Vacation. Ez az "normál" játék. Csak az előző pálya teljesítése után juthatunk a következő szintre. Csak itt vannak persze a bonusz pályák. A második a Getaway. Itt a különbség annyi, hogy mi választhatjuk ki, melyik pályán szeretnénk játszani. A harmadik a Challenge mód. Ebben nincs turista, van minden fegyver alapból, pénzt is kapunk, viszont minden ellenfél együttes erővel csak minket akar kinyírni. Ez utóbbi verzió elég kemény tud lenni, úgyhogy érdemes előtte gyakorolni egy keveset.

Összesen 12 pálya van a játékban. A készítők itt is brillíroztak az ötletekben. Van itt repülőtér (Xlax), rejtett ufó-lelőhely (Area 51), festői dombvidék (Eternal Acres) és tengerparti nyaralóhely (So Cal). A megfelelő helyszín kiválasztása után, jöhet járművünk. Alapban 11 "négykerekű" választható, a hozzá megfelelő sofőrrel. Mindegyiknek megvan az erős és a gyenge oldala egyaránt. Az óriás hot-dogtól, az Elvis-es járgányon keresztül, egészen a felspécizett iskolabuszig megtalálható itt minden. Ha kíváncsiak vagyunk a sofőrre, érdemes a Kör gombbal az infó-t elolvasni. Itt nemcsak a karakterről, de a "gépjárműről" is sokat megtudhatunk. Amikor ezen a nehéz döntésen is túl vagyunk, nincs más hátra, mint előre.

Feladatunk a játékban két fő dologból áll. Először fel kell vennünk az utasunkat a pálya valamely pontján. Ez úgy tehetjük meg, hogy egyszerűen a közelébe megyünk az autóval.



Ha jól csináljuk, be fog ugrani. Három féle utasunk lehet. Öreg mamóka (inkább boszi), X-Aktás földönkívüli, vagy kövér szőke (svéd-típusú) turista. Ha már megvan utasunk, nincs más dolgunk, csak elvinni egy fotó-helyre. Ezeket fényképezőgépek jelölik és általában eldugott pontokon vannak. Csak akkor tud vendégünk fényképezni, ha "menetirányba" állunk vele. Ilyenkor zöld a nyíl a kis gép alatt. Vigyázat! Mivel szabad verseny elvű a játék mások is felvehetik utasunkat, ilyenkor két dolgot tehetünk: vagy elpusztítjuk, vagy felszedünk egy utas-kilövő lövedéket. Ez egy felfelé mutató zöld nyíl. Ha eltaláljuk, kirepül a lopott utas és újra felvehetjük autónkba. Ha mindent jól csinálunk, pénzt fogunk kapni miután elkészült a fénykép.

Második feladatunk kiirtani az összes ellenfelet pályánként. Ezt nemes egyszerűséggel úgy érhetjük el, hogy addig lőjük őket, míg fel nem robbannak. Minden választható autónak, van egy saját alap-fegyvere. Ezen kívül még 8 másikat szedhetünk fel a pályákon Találhatunk célkövető lövedéket, lőporos hordót, távvezérlésű rakétát, akár még meteoritot is. Kis gyakorlással mindet könnyen irányíthatjátok.

Nem szedhettek fel erő növelőket, viszont minden pályán van egy javító kapu és egy fegyver feljavító kapu. Az előbbinél az autó minőségét, az utóbbinál a fegyverek hatékonyságát növelhetitek meg. Ezért kell folyamatosan a turistákat kergetni, mivel ha nincs pénz, hamar elvérezhetünk. Valamennyi anyagi támogatást kaphatunk akkor is, ha mindent szétlövünk, ami az utunkba kerül. Előbb vagy utóbb az egyikért pénz kapunk, de ez édeskevés az üdvösséghez. A 4. és a 11. pálya környékén kaphatunk egy bonusz pályát is. Itt feltölthetjük anyagi tartalékainkat, nem kell mást tenni ,csak lőni amerre látunk. Ha minden pályát teljesítettünk, már csak magát Big Daddy-t kell legyőznünk, három lépésben. Először a robot testét, majd a felső testét és a legvégén a fejét. Nem lesz komoly probléma. Fontos viszont, hogy ne a legkönnyebb fokozaton induljunk neki a játéknak, mert egy idő után egyszerűen nem enged tovább. Legalább haladó szinten kell nyomulnunk, hogy végigmehessünk probléma nélkül.

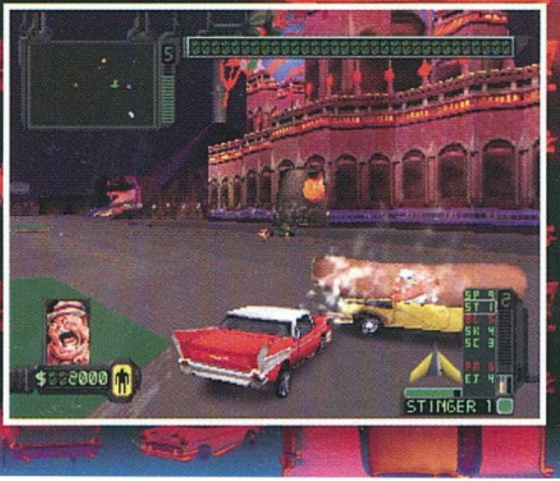
A játék hangulata végig remek. A pályák bebarangolása alatt brutális zene szól, amit egyébként érdemes csak úgy "natúr" is meghallgatni. Maguk a helyszínek, ahol játszhatunk ötletesek, szépen kivitelezettek és nem botrányosan nehezek. Persze vannak pályák, ahol sokkal problémásabb a győzelem, mint az Eternal Acres, ahol



rengeteg domb van így nehéz eltalálni bárkit is. Más pályákon könnyen lezuhanhatunk a nagy semmi közepébe, úgyhogy érdemes odafigyelni. A legegyszerűbben úgy ölhetitek le ellenfeleiteket, hogy odanyomjátok őket valami falhoz, és amikor már eléggé legyengültek, egy gyengébb fegyverrel belejük eresztetek egy, esetleg két lövedéket. A lőporos hordónál vigyázzatok, mert kétszer kell "ellőni", egyszer amikor kirepül, egyszer amikor felrobbantjátok. Ha túl közel robban, bizony sok energiát veszíthet saját autónk is.

Szóval, órákig lehet ezzel a játékkal szórakozni (pozitív értelemben), anélkül, hogy az embernek bármi más az eszébe jutna. Nagy hiba kihagyni!

Adam



ROGUE TRIP

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
LINK KÁBEL

✓ JÓ ALAPÖTLET, JÓ ZENÉK, JÓ BULI!
× KICSIT LEHETNE HOSSZABB IS

92%

FORMULA 1 98



GYENGE KEZDÉS ERŐS VISSZAESÉS!



ÚJRA FORMA-BAN VAGYUNK !

Eléggé elkeserítő, amikor egy már "jól megfelelt" tervezőgárda (ebben az esetben a Psygnosis-é) magát "alulmúlja", és visszafejlődve lassan de biztosan rontja a játékai minőségét és színvonalát. Persze pontosítanék, mert ebben az esetben csak a Forma-1 játékokról van szó. Mielőtt bármit mondanék magáról a játékról, valamit tisztázzunk. Véleményem szerint két fajta autóverseny van. Az egyik a szimulátor típus, ami általában F1 játék szokott lenni. Ezeket belső nézetből érdemes játszani, és mindenre oda kell figyelni a guminyomástól egészen a légterelő szárnyak állásáig. A legjobb példa ezekre a Formula 1, vagy a GP2 (PC). Akik az ilyen programokra "gerjednek", azoknak az okoz örömet, ha 36 kör után, sikerül lefaragni két tizedmásodpercet a köridőből. A másik típus a vezetős-verseny típus, amiben elvileg maga a vezetés a buli, a verseny a többi autóval minden féle pályán, szebbnél szebb környezetben, esetleg még pénz is lehet gyűjteni kocsira...stb. Ide sorolnám a Gran Turismo-t, és az SF Rush-t is. Remélem valamennyire ti is érzitek a különbséget a két típus között.



Amikor viszont a kettő keveredik, akkor élvezhetetlen a játék, mivel igazán senkit nem elégít ki. Ez történt tavaly, amikor az F1 97 a piacra került. Mivel én az előbbi változatot szeretem, nem tudtam hová tenni ezt a játékot. Remek ötletek, szép képek, szép grafika és pocsék játszhatóság jellemezte. Jók voltak az eredeti versenyből átvett karakterek, betűtípusok, de nem lehetett rendesen irányítani a gépeket. Itt volt talán a legjobban érezhető a stílusok kompatibilitásának a hiánya. Nagyon sokat kellett gyakorolni az F1 rajongóknak (persze csak akik vették a fáradságot), mire meg tudták szokni ezt az irányítást. A lustábbak hagyták az egészet, és reménykedtek, hogy a következő jobban sikerül. Hát...sajnálom srácok. Nem sikerült jobban. Pedig az egész olyan szépen indult. Lassan kezdtek megjelenni a reklámok a futamok után a tévékben, melyek az év legizgalmasabb eseményeit mutatták a játékból. Én (naivan) azt hittem, hogy ez benne van a programban is, ahogy az N64-es F1 World Grand Prix-ben, ám csalódnom kellett. Amikor pedig a versenyt próbáltam ki, kissé elromlott a kedvem.

Az intro elég jól sikerült. A főmenüben választhatunk az Arcade mód és a normál GP mód között. Az előbbi nevetségesen könnyű, az utóbbi botrányosan irreális, pedig úgy tudom, a GP mód azért GP mód, mert hasonlít az igazi futamokra. Arcade verzióban nyugodtan megnyeritek a versenyt úgy is, hogyha minden kanyarban kimentek a fűre "nézelődni". Egy új dolog itt az Arcade Challenge, amiben "nehéz" feladatokat ad a gép egymás után, így lépésről lépésre egyre "jobban" tudtok majd vezetni. Természetesen van Link mód is, amiben két PSX-et összekötve lehet nyomni a versenyt. Itt említeném meg a Dual Shock és az analóg támogatást is. Aki nem szeret állítgatni, az mehet egy Quick Race-t. Az opcióknál lehet beállítani az irányítást, a különböző hangerőket, a képernyőt, és itt lehet menteni. Amikor minden megvan mehetünk GP versenyre. Itt a pilótát, a pályát választhatjuk ki. A helyszíneknél pozitív dolog a kommentáros pályanézés, amiben körbevisz minket a játék és Martin Brundle ad tanácsokat a későbbi versenyhez. A pilóták választásánál pedig, sok érdekes dolgot olvashatunk a járgányokról és a csapatok történetéről. Első "fejfájós" pontunk a Car Options. Itt kell belőni a gépjárművet a pályától függően. A Trans a sebességváltó. Lehet automata vagy manuális. A Suspension a kocsi felfüggesztése. Lehet merev vagy laza a pálya vezetésétől függően (ez evidens nem, a szép nagy domborulatok vannak... a pályán, merev lesz a felfüggesztés). A Brake Discs a fék keménységét jelenti. Ez analóg irányítónál fontosabb mert másképp, mondhatni "feljebb" fog a fék, ha átállítjuk. A Break Bias szintén a féket jelenti, ám nem a keménységét, hanem az elosztását elől-hátul. Elől fogjon jobban, mert hátul leblokkol könnyen a kerék. A Front és a Rear Downforce az első és hátsó vezetőszárny leszorító erejét szabályozza. Előre mindig több kell. A Fuel Load-ban a benzin mennyiséget "lőhetitek" be. Minél kevesebb van, annál gyorsabb az autó. Fontos pont a Gears beállítás. Ha automata sebváltóval mentek, ez dönti el, hogy mikor kapcsol eggyel magasabb fokozatra. Olyan pályán ahol sok az egyenes (Monza, Hockenheim) érdemes High-ra állítani. Ahol sok a kanyar (mint kis hazánkban), ott jobb a Low. A kerekeket ki tudjátok találni (Dry=száraz gumi, Wet=esőgumi, Inter.=átmenet a kettő között). A Race Options-ban beállíthatjuk a segítségeinket a versenyhez. Ajánlom a kormány és a fék rásegítőt is. Nélkülük úgysem értek el helyezést egyhamar. Ha nem akarjátok, hogy a gép "lerohadjon", akkor érdemes a Failures-t off-on hagyni. Ugyanígy a Damage pontot is. Ezzel a sérülést kapcsoljátok ki.









Ha mindennel megvagyunk, kezdhetjük a gyakorlást. Ebből három van, majd jön az időmérő edzés. Ha az edzés alatt, kimegyünk a box-ba természetesen mindent megváltoztathatunk és felgyorsíthatjuk az időt.

A verseny maga elég jól sikerült. F1 programnál grafikai szempontból mindig Monaco a mérvadó. Remek ! Minden ház olyan, mint az eredeti pályánál. A grafikusok egyébként minden pályán jó munkát végeztek, probléma viszont a játék "szavahihetősége". Jobban kifejtve: előfordult, hogy Barcelonában az első helyről indultam és nyertem is, ám az utána következő futamon Monacoban, csak az utolsó helyre tudtam kvalifikálni magam a startnál. Ez szerintetek normális? Sokszor mindenkinél gyorsabb vagyok az edzéseken, mégis mindenki megelőz két kör alatt a versenyen. Háát...jó pár éve játszom már ilyen játékokkal (bocs, a szimulátor verziókkal), de nem volt még ennyire "szeszélyes" egyik sem.

A kommentátorok hangja idegesítően "csúszik". Olykor-olykor 4-5 másodpercet is. Ez szerintem nagyon nagy hiba, mert a hangulatos közvetítés helyett, zavaró, már rég "lejárt" szöveget hallunk.

Összegezve: a szép grafika és az ötletes megoldások nem pótolják a játszhatóságot. Kíváncsi vagyok, hogy az F1 rajongók mikor kapnak egy új játékot, ami végre élethű lesz és nem túlkomplikált.

Adam

FORMULA 1 98

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
LINK KÁBEL

✓ REALISZTIKUS, SZÉP GRAFIKA
× A NEHÉZSÉG (JÁTSZHATATLANSÁG) ELRONTJA A JÁTÉKOT

70%



Pocket Fighter

BÉBI BUNYÓ





Miután fél órás röhögőgörcs után sikerült feltápászkodnom a földről egy kicsit elgondolkoztam. A Capcom komolyan gondolja, hogy egy ilyen programot el lehet adni a mai PSX-es piacon? Mert miről is van szó lényegében? Kezdődött az egész annak idején a Street Fighter első részeivel. Aztán jöttek a Turbo, Extra, Alpha és még ki tudja milyen jelzővel ellátott "szuper" folytatások, amik lényegében a 100. lehúzott bőrt szimbolizálták. Mondjuk ezt a Martin biztosan zokon fogja venni, mert tudvalevőleg egy nagy SF fan, de azért azt hiszem, ha meg kéne vetetni vele minden részt, rögtön lefagyna a mosoly az édes kis arcáról. **(Majd én lefagyasztom a mosolyt a te búbánatos kis arcodról – ezentúl azokat a játékokat fogod tesztelni, amelyeket megveszel. Martin.)** Na, de hogy miért is meséltem a Camcom-ról, meg szuper játékairól? A Pocket Fighter ugyanis egy újabb Street Fighter



anyag, csupán (mint ahogyan a neve is utal rá) kicsinyített hősökkel...

A játék rengeteg féle választási lehetőséget takar, igyekszem mindegyiket értelmesen elma-



gyarázni. Rögtön az elején már választhatunk egy eddig egyedülálló dolgot. Ha nem a Pocket Fighter módra megyünk, egy kvíz-kérdésekből álló tesztet kell kitöltenünk, ami alapján a gép készít nekünk egy személyre szabott karaktert. Ez a harcos fog majd megküzdeni az összes ellenféllel, csupán gépi irányítás alatt. Igen, mindkét harcost a gép irányítja, s ha jól feleltünk, akkor igen erősek leszünk. Külön érdekesség még, hogy tárgyakat hordhatunk magunknál, melyeket aztán kicserélhetjük az ellenfél legyőzése után kapottra.

A másik része a programnak tulajdonképpen maga a játék. Nézzük először a menüt. Arcade Battle. Ez egy gép elleni küzdelmet jelent, végig mind a 10 harcoson. Ha meghalnánk, új embert választhatunk, de ilyenkor előröl kell kezdened. Free Battle. Ez csak egy küzdelmet takaró menüpont, itt kedvünkre beállíthatjuk a nehézségi fokozatokat, meg minden nyavalyát, amivel csak könnyebbé tehetjük a győzelmünket. Running Battle. Ez egy olyan menet, ahol egy harcossal kell végigküzdeni 10 menetet, de úgy, hogy minden menet végén kicsit töltődik fel az energiánk, s így kell kiállnunk a többiek ellen. Training. Ez gondolom egyértelmű. Gyakorolhatsz, persze te állíthatod be a pályát, hangokat, meg ilyenek. Options. Ez már egy kicsit nehezebb téma. A Street Fighter sorozat mindig is híres volt a nem éppen egyszerű menüjéről, így ezt a beállításoknál is megkapjuk. tudniillik mindent megváltoztathatunk, amit csak el tudsz



képzelni. Persze a szokásos hang/kép dolgokat is birizgálhatjuk.

Na, akkor térjünk rá a játékmenetre. Hogy miért is írtam azt, hogy leestem a székről a röhögéstől? Nem, nem azért mert ronda lenne, vagy mert irányíthatatlan, hanem mert olyan kis cuki figurákat rajzoltak a Capcom-nál. S akkor még a mozgásokat nem is láttátok. Minden embernek meg vannak a speciális mozgásai, melyeket valami extra-debil módon ad elő. Ha például elkezdünk kombózni, a játékosunk minden egyes mozdulatánál más és más ruházatban tűnik fel, s ez nagyon vicces tud lenni. Mert általában egy kombó emígy néz ki: első mozdulatként rám csapnak egy székkel, aztán beinjekcióznak, majd elcsapnak egy golfütővel és átgázolnak rajtam egy tolószékkel. Persze ez csak egy kis ízelítő volt abból a rengeteg mozgásból amit a szereplők elő tudnak adni. Amúgy a régebbi részekből is ismert harcosoknak megmaradtak a régebbi mozgásai, tehát Ryu ugyanúgy lövi a tűzlabdáit, s Chun-Li is ugyanúgy használja a lábát.

A grafikát szemlélve a Capcom megint a japán hagyományokat követve, kissé Mangásra vette a figurát, s a háttereket is kicsit gyerekesre rajzolták. Bárhová nézel a képernyőn mindig egy ismerősbe botlasz, hiszen a háttér tele van régebbi szereplők ügyetlenkedéseivel. A havas pályán Bison síel, van ahol Blanka rázkódik, s van amikor Guile tartózkodik a háttérben. De hiába vannak benne ezek a dolgok, magán a tényen nem tudnak változtatni, hogy egy jó közepes játékkal állunk szemben. Ami ugyanis nem



tetszett, az a rengeteg töltés, meg a nyakatekert mozgások. Egyszerűen több száz gombot kell egymásután lenyomni, ha értékelhető mozdulatot akar az ember előhozni. Nem értem a készítőket, hiszen lehet, hogy új színt hoztak a verekedős játékok világába, de ilyen eszközökhöz, azt hiszem csak a végső esetben szabad nyúlni. A PF egyszerűen nem a magyar piacra készült.



Bagó Péter

POCKET FIGHTER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ VIGGESNEK VIGGES
× AZÉRT ENNYIRE NE LEGYEN VIGGES, MEG HÁT TÖLT EGY KEVESET

76%







HÓDESZKA HELYETT, ITT A LÉGDESZKA!

streak

Azok a régi szép idők, amikor még mindenki gördeszkázott... Sok év eltelt a "nagy-deszka" robbanás óta, és bár itt-ott látni még csoportokat, szépen lassan eltűnnek a köztudatból. Változik a jelen, a jövő és szép lassan minden, amibe beleszólásunk van. Jó tíz évvel ezelőtt először láttam a Vissza A Jövőbe c. film második részét. A legjobban a "légdeszka" tetszett. Gördeszka kerekek nélkül. Micsoda ötlet ! Ahogy a világ felpörgött, úgy pörgette fel a GT a STREAK-et. Röviden úgy lehetne definiálni: légdeszka szimulátor. De ennyi kevés, pontosítva: az eddigi legjobb légdeszka szimulátor.

A játékban elég sok (10db) deszkás figura közül választhatjuk ki a legbarátságosabb kinézetűt (már ha van ilyen), de mielőtt ezt megtennénk, a fő játéktípust kell kiválasztanunk.

A "konzervatív rendszer" a New Game pont alatt található. Ez amolyan klasszikus versenyprogram. Három ellenféllel kell pályáról-pályára megküzdenünk, és összesített pontok alapján jutunk tovább. A kevésbé gyakorlottaknak ajánlanám a Tutorial menüpontot, miután belekezdtek a játékba. Ez amolyan gyorstalpaló tanfolyam a legelső pályán, amit a sport "nagy öregе" (neve nincs) prezentál. Talán annyi a különbség az átlaghoz képest, hogy itt nem egy verseny dönti el, hogy továbbjutunk-e, hanem egy versenysorozat. Az első, három versenyből áll, a második hatból (3 előző+3 új)...stb. Így nyomhatjátok a csatákat, ameddig csak bírjátok. Nem vagyok benne biztos, hogy az összes pályát sikerült "megtalálnom", mert a demo még mindig tud újat mutatni. De azoktól, amiket végigdeszkáztam el voltam halva! Nagyon szépen, aprólékosan kivitelezett grafika és látványos hanghatások, zenék jellemzik a pályákat. Van őserdő, autópálya, lepattant háborús város, szénbánya és vigyorgó bohócokkal teletömött vidámpark is (ja, és a kedvencem, a középkori vár!).

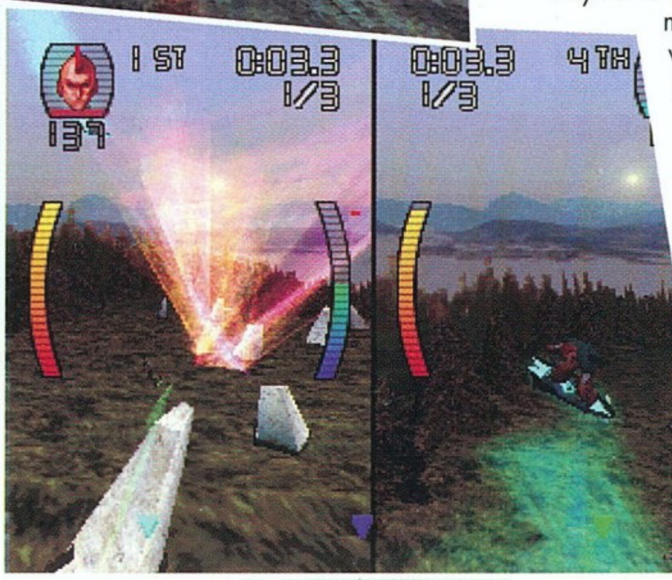
A másik játékmód a Freestyle. Ez több lépcsőfokból áll, úgyhogy kezdjük az elején. A játékos kiválasztása után még nem ugorhatunk neki rögtön a versenynek, hanem előtte pontosítanunk kell a versenyfeltételeket. Ezt a Scoring menüben tehetjük meg. Három fő feladatot tűzhetünk ki magunk elé. Az első a Timed Stunt. Itt elfelejthetitek a versenyt. Semmi nem számít csak a különböző trükkök száma, amit a deszkával bemutattok a pályán. Minden akrobatamutatványért jár valamennyi pont, ami a nehézségtől és a sebességtől függően kaptok. Aki a legtöbb ponttal rendelkezik amikor lejár az idő, az nyer. Azt, hogy mennyi időtök lesz, a Duration pontban határozhatjátok meg. Két perctől egészen hat percig mehettek. Elsőször érdemes a több időt hagyni a gyakorlásra.

A második feladat, amit választhatunk a Time Trial. Itt a puszta verseny a lényeg. Aki legelőször átszeli a célvonalat, az nyer. Ehhez a körök számát szabhatjátok meg. 3-6 körös versenyeket mehettek.

Az utolsó versenyforma a Stunt Goal. Ez talán a legérdekesebb. Itt is nekivághatunk a pályának, de nem az nyer, aki a legszebb trükköket tudja, hanem az, aki legelőször elér egy bizonyos pontszámot. Magyarul: minél rövidebb idő alatt kell minél több pontot összeszedni. A határt itt 2000 és 30000 pont között állíthatjátok be. Ebben az esetben több verzióval is nyerhettek. Lehet folyamatosan könnyebb, kisebb trükköket választani, de azokat gőzerő gyorsasággal. Van a másik verzió, amikor nyugodtan kell "ugrálni", de hatásosan. Itt körönként elég 2-3 ugrás, de azoknak bizony nehéznek kell lenni. Minimum előre vagy hátra szaltó, különböző csavarokkal. Fontos még az ellenfelek kiválasztása. A Competitors pontban max. 4 ellenfelet választhattok. Aki nem akar riválisokat, az törölje ki mindet. Itt található viszont a játék legérdekesebb pontja is. Egészen pontosan a Shadow ellenfél. Ehhez fontos, hogy már pár versenyt lenyomjunk, mire ezt választjuk. Ennek a használata röviden: bármelyik verseny után válasszuk a Save Shadow menüpontot. Itt elmenthetjük saját magunkat, saját tudásunkkal. Később, amikor az ellenfélválasztásnál vagyunk, állítsuk az egyik ellenfelünket Shadow-ra. Ez után a gép megkérdezi, hogy a memókártyáról melyik elmentett Shadow-t kérjük. Ekkor válasszuk az előbb elmentett "magunkat". Így gyakorlatilag versenyezhetünk sajátmagunk ellen. Ez mire jó? Hát például, amikor először játszotok, mentsetek el egy ilyet, majd 2 hét múlva válasszátok ki ellenfélnek. Ilyenkor látni, hogy mennyit fejlődtünk sajátmagunkhoz képest. Szerintem jó ötlet. Persze rosszmájúak szidhatják.







Ennyit a választható játéktípusokról. Természetesen lehet még párban versenyezni. Ha két psx-et összekapcsoltok, akkor is nagyokat lehet bulizni. Az opcióknál a nehézséget, a különböző hangerőket, a vibrációt és az eredő háttrányt (Handicapping) lehet beállítani.

A verseny alatt lehet száguldozni, és parádézni. Analóg irányítóval valamivel könnyebb mindkét dolog. A gáz, a fék gyakorlatilag a "megszokott" elosztásban van. Az L1 és R1 gombokkal tudunk mindenféle szaltókat és fordulatokat csinálni. Az ugrásoknál a legfontosabb az, hogy a földetérésünk megfelelő legyen. Valahogy úgy kell leérkeznünk, hogy folytathassuk a száguldást. Az nem számít, hogy a menetirány szerint merre állunk, csak az, hogy ne essünk el. Ez a legfontosabb. Minden pontot, erőt, turbót csak akkor szerezhetünk, ha képesek vagyunk biztonságosan "landolni".

A képernyőn verseny közben több kijelzőt is látni. Baloldalon a görbe, vöröses vonal a turbó. A négyzet gombbal aktiválhatjuk, ameddig van. Fontos, hogy csak akkor ér valamit, ha a földön vagyunk. A levegőben nem érdemes használni. Jobboldalt a sebességünk látható. Fölötte a versenyzőnk arca, egy kijelzőn. Ez az un. "magabiztosság" jelző. Minél több sikeres ugrásunk van, annál magabiztosabbak leszünk, és annál gyorsabban tudunk menni. Ha elesik a játékosunk, visszaesik a kijelzőn a "kedve" is. Középen egy radar, két oldalt pedig a helyezésünk, időnk látható.

A száguldás szerelmeseinek mindenképp érdemes megismerkedni ezzel a játékkal. Akik azt gondolták, hogy versenyezni csak egy jó autós játékkal lehet, tévedtek.

Ádám

STREAK

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENE	BONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KELLEMES MEGLEPETÉS
× KICSIT NEHÉZ

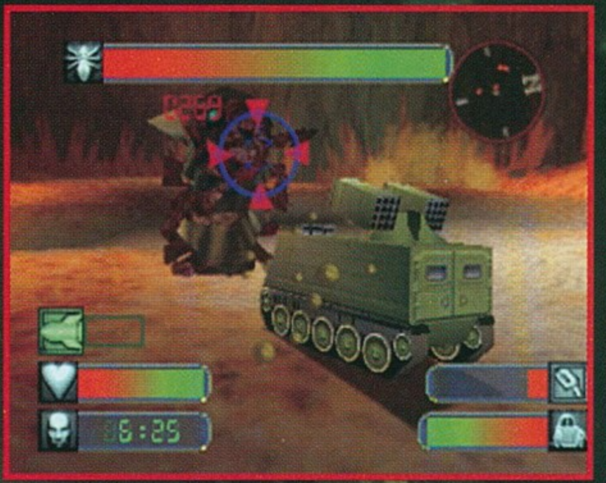
83%

Ha ki kéne osztanunk azt a titulust, hogy ki a hónap legjobb fejlesztőcége, akkor Nintendo fronton ezt most egészen biztosan a DMA Design-nak ítélnénk oda. Nem is egy, hanem két nagyszerű játékkal jöttek ki az év végére: a logikai fejtörők kedvelőinek a Silicon Valley-jel kedveskedtek, a kalandozni vágyóknak pedig a Body Harvesttel. A Body Harvestről már szinte azóta hallani, hogy az N64 megjelent, de szerencsére a várakozásnak megfelelően valóban nem semmi kaland kerekedett belőle. Mintha csak a Starship Trooperst keverték volna a Terminátorral; időutazóként ízeltlábú idegenekkel kell felvennünk a harcot.

2016-ban járunk, a Föld a haláltusáját vívja. Az emberiség az utolsókat rúgja;



egy idegen faj garázdálkodik már csaknem száz éve a planétán. Egy nomád fajról van szó: az óriási bogarak egy üstökösön utaznak, mely 25 évenként kerül a Föld közelébe. A legutolsó, 1991-es támadásuk után az emberiség csaknem teljesen kihalt. Csupán néhány kiválasztott úszta meg a dolgot, pár tudós, akik egy titkos űrbázison húzódtak meg, s azóta az idegenek tanulmányozásával, illetve fegyverek fejlesztésével töltötték az idejüket. Az üstökös most tehát ismét a közelben van: eljött az idő a visszavágásra. Szemtől szembe persze esélye sincs ennek a maréknyi csapatnak az idegen hordákkal szemben, de ezt ők is jól tudják. Egyetlen lehetséges megoldás maradt: bevetni az időgép kísérleti prototípusát. Valakinek vissza kell utaznia az időben, és azelőtt kell megfékeznie az idegenek invázióját, mielőtt még gyökeret vernének a Földön. Adam Drake, egy genetikailag "feltuningolt" katona lett kiválasztva a régmúlt történelembe való utazásra. A feladata egyértelmű: megakadályozni az idegenek által rendezett mészárlást.



A KÜLDETÉS

Adam barátunk bevetését amolyan félig akció, félig kaland stílusban élhetjük át. A küldetések lényege, hogy átküzdjük magunkat a különböző nehézségeken, és megsemmisítsük az ellenség pajzsgenerátorait, amiket persze megerősítve őriznek – gyakran nagyobb szörnyekkel. (Az idegenek a vadászterületeiket minden esetben több – erőpajzzsal védett – szektorra osztják fel, s nekünk ezeket kell külön-külön meghódítanunk.) Az említett nehézségeket egyrészt a váratlanul megjelenő bogarak jelentik, akik levegőből és földről egyaránt támadnak, másrészt pedig a terepakadályok, mint amilyen például egy folyó. Ez utóbbiak elhárításához szükségünk van különféle járművek igénybevételére, illetve a helybéli lakosság segítségére. Alaposan körül kell tehát nézni: amelyik ajtó nincs bedeszkázva, oda mindig érdemes bepillantanunk. Ha a helyiségben nincs is senki, akivel el lehet beszélgetni, azért üzemanyagot vagy életerőt szinte mindig találunk. Csak ki kell nyitni a ládákat, be kell nézni a vizeshordókba, meg kell vizsgálni a polcokat, s előbb-utóbb ráakadunk valami hasznos tárgyra, vagy legalább egy tippre, hogy mit kéne csinálnunk. Rengeteg helyen például könyveket lehet olvasgatni, melyek a helybéli legendákra utalnak, mely információk aztán persze hasznunkra válnak. A játék készítői igyekeztek olyan feladatokat kidolgozni, amelyek tipikusan jellemzőek az adott helyszínre. A görög pályán például egy elsüllyedt templomot kell a felszínre hoznunk, aminek véletlenül éppen Atlantous a neve.





MI A PÁLYA?!

Összesen öt ízben kell ellencsapást mérni az idegenekre, azaz ennyi hatalmas pályán folyik a kaland. Jelen kell lennünk a bogarak valamennyi felbukkanásakor, azaz Görögországban 1916-ban, Japánban 1941-ben, Amerikában 1966-ban, és végül Szibériában 1991-ben. Ha pedig mindezeken túl vagyunk, az ellenség már közel sem jelent olyan irtózatos veszélyt, s így aztán eséllyel indulhatunk a győzelemért az idegenek üstökösén 2016-ban. Az eltérő időszakokban az a legérdekesebb, hogy ahány kor, annyi fajta jármű – értelemszerűen minden helyszínen más technikát vehetünk igénybe. Valószínűleg ez egyébként a legnagyobb vonzereje a játéknak: bármilyen járművet is pillantunk meg, bármelyikbe beszállhatunk. Nagyokat ugrathatunk motorkerékpárral, kényelmesen kocsikázhatunk személyautókkal, irthatjuk az idegeneket több fajta páncélossal, és aztán még hajókázhatunk is, avagy a légteret is meghódíthatjuk. Összesen hatvan járgány volánja mögé ülhetünk be! Kicsit hasonlít az egész a Blast Corpshoz, de azért ez sokkal inkább kalandjáték.

A járművekre tulajdonképpen azért van szükségünk (az utazás meggyorsításán kívül), mert ezek jelentik a páncélzatunkat. A bogarak csak a szabadban kószáló embereket fogyasztják el, ha viszont bent ülünk egy kocsiban, legfeljebb ránk lőhetnek. Igaz, van az autóknak hátránya is: egyes típusoknál csak bizonyos fegyvereket lehet használni, és sokszor elég szűk az a látószög, amit a szélvédőn keresztül be tudunk célozni. Természetesen nincs minden kocsira szükségünk, szabadon válogathatunk közülük.

BOGA



Vannak azonban nélkülözhetetlen járgányok, ilyen például a hatalmas tarackkal felszerelt teherkocsi, amivel egy kőomlást kell eltüntetnünk. Ezen kívül gondolom az sem szorul magyarázatra, hogy tüzet oltani csakis tűzoltókocsival lehet. A járművekbe beülve két dolgot jelez ki a gép: az üzemanyag fogyását, és a rongálódást. Ezek közül sajnos inkább csak az előbbit tudjuk pótolni.

HAVEROK ÉS ROVAROK

Kalandozásaink során sok-sok emberrel találkozhatunk, ám csakis a házakon belül tudunk beszélgetni. Több

tucat figurával kommunikálhatunk: egyesek csak tippeket adnak, mások viszont szervesen segítenek a továbbjutásban, mint például a gátőr, aki – ha viszünk neki egy fogaskereket – megnyitja a gátat. A szabadban mászkáló emberek egészen más szempontból fontosak: ők azok, akiket meg kell védenünk. Az életerőnk csíkja alatti kijelző mutatja, mennyi veszteséget "termeltünk" már az adott helyszínen. A csík

nak, és ha nem figyelünk oda, szépen kilapítják Adam-et..

AZ IRÁNYÍTÁS

A Z-gombot, azaz a lövést gondolom mindenki megtalálja, de mivel amúgy nem olyan egyszerű a kezelés, ezért röviden ismertetném. A tárgyakat használni, ergo meggyújtani a fáklyákat, vagy kinyitni az ajtókat az A-val lehet. Ha azonban

tunk, a középsővel folytathatjuk az akciót, a bal oldalival feltölthetjük az üzemanyagtartályt (ha kocsiban ülünk, és van benzinünk), az alsó ábrával a tárgylistánk jön be, végül a jobb oldalival a térképhez jutunk. A tárgylistánk csakis vizsgálódásra jó, a tárgyakat amúgy a megfelelő helyen automatikusan előveszi hősünk – csak az A-t kell lenyomni. Az eddig leírtakból talán a térkép a legfontosabb: ezen nem csak az aktuális pozíciónk van megjelölve, hanem Daisy – a társunk – azt is mindig mutatja, hol kéne kutakodnunk. (Elsőként mindig ez a hely van bekeretezve.) Ez

got, nem biztos, hogy kedvünk lesz újra nekifogni. A játék minden tekintetben hatalmas: az egyes szektorok már csak külön-külön is óriásiak. Segítségül néhány tippel szolgálnék. Azt talán mondanom sem kell, hogy harc közben mindig mozogjunk! A fegyverek közül a Nap Pajzsot (ha már megszereztük) ne hagyjuk "berozsdásodni": a nap sugarait végtelen mennyiségben és roppant hatásosan lehet bevetni. Ha netán robbantunk, jó távolra húzódjunk. Minden tereptárgyat próbáljunk megpiszkálni, sosem lehet tudni, hol és mire nyílik meg egy titkos ajtó. Úszni pedig ne nagyon ússzunk, mert a felszerelés egyáltalán nem szereti a vizet – keressünk inkább hajót!

HARVEST BODY HARVEST



RINVÁZIÓ VÁRHATÓ!

két esetben is töltődik: ha a bogarak falják fel az embereket, vagy ha mi magunk gázoljuk el őket. Ha teljesen megtelik, ugyanúgy vége van a játéknak, mintha meghaltunk volna.

A bogarak eleinte még nem olyan félelmetesek, ám aztán idővel egyre veszélyesebb példányok jönnek – összesen 70 különböző fajt lehet összeszámlálni. A támadásaik mindvégig szisztematikusak: vannak a szárnyasok, akik felderítik és felülről bombázzák a terepet, és vannak az ún. harvesterek, az igazi gyilkosok. Ez utóbbiaktól kell aztán igazán félnünk: zöld kocsonyát bocsátanak ki, amibe beleragad az ember, s ha ez megtörtént, a kocsonyát egyenesen a csáprágóikhoz irányítják. Ha hagyjuk, hogy szabadon lakmározzanak, nem csak a befalt emberek, hanem mi magunk is kárát látjuk a dolognak, hiszen 6 vagy annál több ember elfogyasztása után az idegenek mutációra is képesek. A mutánsok roppant veszélyesek: ugrándoz-

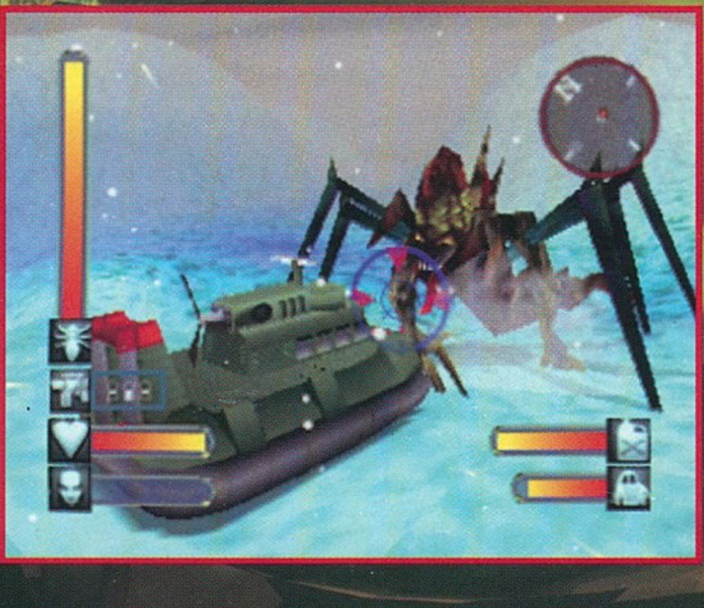


be akarunk szállni egy kocsiba, az alsó C-t kell lenyomnunk. Ha bent ülünk valamiben, az A/B-vel gyorsíthatunk/lassíthatunk, a kettő együtt pedig kéziféket eredményez. A felső és a két oldalsó kamera gomb a nézet mozgatására szolgál – szükségünk is lesz rájuk. Azt hiszem az R-t, vagyis a manuális célzást is kénytelenek leszünk igénybe venni, mivel magától elég nehezen akar beállni a célkereszt – főként a repülő célpontoknál. A fegyvereinket váltani a D-Paddel lehet! A Start lenyomására egy menü jön be, rajta kereszt elrendezésben elhelyezkedő ikonokkal. A felső ikonnal kiszállha-

azonban nem azt jelenti, hogy minden egyes lépésünket kitalálja: csak főbb támpontokat ad. A pause menüben egyébként nem vettem volna rossz néven egy mentés opciót, és ezzel valószínűleg Ti is így lesztek. Sajnos csak a szektorok végén lehet állást menteni, Daisy ugyanis csak akkor küldi nekünk azt a speciális bóját, ami ezt a célt szolgálja...

A VÉGSZÓ

Hát szóval ez a mentés elég idegesítő, kiváltképp mert rengeteg a teendő, és ha a szektor végén baltázzuk el a dol-



Mint ahogy az a segítő szándékomból talán már kitűnik, nekem tetszett a Body Harvest. A grafika ugyan nem egy Goldeneye, nincsenek motion captured mozgások, de azért mégis klassz az összkép. Megannyi jármű, és mindmind másképp viselkedik! Különösképpen tetszetősek a tankok, amelyek nagyobb sebességnél komótosan belengnek, és mellesleg még a tornyukat is el lehet forgatni. Kalandjátéknak se rossz a Body Harvest: moziszerű betétek mutatják be a közbenső eseményeket, a hangulat szerint változó zene pedig teljesen olyan, mintha valami izgalmas thrillerhez írták volna. Mit is mondhatnék: szörnyen jó az egész.

V.Z.

BODY HARVEST

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK

✓ RENGETEG HASZNÁLHATÓ JÁRMŰ
× NAGYON RITKÁN LEHET MENTENI

89%

Láttatok már olyan platformjátékot, ahol nem csak ellenfélből van több mint negyven típus, hanem főhősből is akad ugyanennyi? Mert ha nem, akkor csak nézzétek meg a Silicon Valleyt. Ez egy olyan játék, ahol valamennyi ellenfél bőrébe bele lehet bújni. Legyen az egy apró papagáj vagy egy termetes elefánt, a méret



nem számít. A külsőségek ellenére tehát nem is annyira egy platformjáték a Silicon Valley, sokkal inkább egy érdekes logikai játék.

A cselekmény megértéséhez nem árt, ha tisztában vagyunk a "véresen komoly" előzményekkel. Szóval ott kezdődött minden, hogy 2001-ben fellőtték a Silicon Valley-t, az addig készült legnagyobb, és legdrágább űrállomást. Az állomáson a mesterséges élettel, és a robot-evolúcióval kísérleteztek. A Silicon Valley vállalkozás grandiózus méretei és költségei minden képzeletet felülmúltak, de ugyanez sajnos elmondható volt a veszélyességéről is...

Csak néhány pillanatig tartott az egész. Hét perccel a kilövés után az állomásnak egyszerűen nyoma veszett. Eltűnt. Kámforrá vált. Természetesen elindult a nyomozás. A naprendszer valamennyi terrorista csoportját, akinek 1) érdekében állt ez az eltüntetés 2) akinek volt megfelelő méretű garázsa, mind letartóztatták, és alapos gyanú alapján bebörtönözték. Ennek ellenére soha nem találtak meg semmit.... Egészen mostanáig. 1000 évvel később a Silicon Valley visszatért. A földi teleszkópok akkor fedezték fel, amikor elhagyta az Uranus vonzáskörét. A földi kormány azonnal válaszlépéseket tett: kőkemény, harcedzett űrharcosokat küldtek az állomás fedélzetére. De azok megint csak eltűntek. A következő osztag ugyancsak nyomtalanul eltűnt. Végül is vagy öt szakaszt küldtek át az elhagyatott állomásra, mire végre valaki rájött, hogy ez így nem mehet tovább.

Most már valami olcsóbb megoldásra van szükség, olyan valakit kell bevetni, aki feláldozható. Így kapjuk hát meg Dan Danger és Evo szerepét, a két legbátrabb katonáét, akit a Föd a fel tudott ajánlani (elérhető áron). Közülük Dan egy ember, míg Evo egy szuper intelligens, fejlődni is képes robot.

A Föld sorsa tehát kettejük kezében van. Ki tudja, 1000 év alatt milyen változások mentek végbe az állomás faunájában? Ki, vagy mi irányítja most ezt az állomást? Minek köszönhető, hogy egyáltalán újra megjelent? És miért pont a Föld felé tart? Vajon ki vagy mi tudja megállítani? Talán Dan? Vagy Evo? Vagy esetleg Te?

FURCSA BÁZIS FURCSA LAKÓKKAL

Új játék indításakor a bemutatkozó képsoron hőseink megérkezését látjuk – ez már bőven ízelítőt is ad, milyen komoly a sztori. Dan és Evo azon vesznek össze az úton, milyen zene



szóljon az "autórádión", mire a veszekedés közben beleütköznek egy meteorba, minek következtében a hajó irányíthatatlanná válva zuhan az állomás egyik részlege felé. Evo közben katapultálni próbál, ám a katapult beragad – s csak akkor lép működésbe, amikor már megtörtént a szerencsés kényszerleszállás. A pechsorozat végeredményeként Evo kilövődik az űrbe, de a központi processzorát azért sikerül otthagynia az állomáson. A chip gyorsan egy másik gazdatestet keres: ennek éppen megfelel a balesetünk vétlen áldozata, szegény robotkutyus, aki rossz időben, rossz helyen ólálkodott.



A játék kártyáján – ahogy azt már a Mario féle játékokban megszokhattuk – négy állásnak van hely, ezeket négy karika szemlélteti. A kiválasztott karikánk négy színben tündököl. A színek jelzik a különböző zónákat, melyek összesen 30 egységre van felosztva: ennyi pálya található a bázison. A négy zóna négy éghajlatot jelent: elsőként európai, mérsékelt övi tájakon bóklászhatunk, másodiknak sarkköri jégen csúszkálhatunk, harmadszorra a dzsungel élővilágával ismerkedhetünk meg, végül a negyedik zónában sivatagos helyszínekre érkezünk. Ahányszor befejezünk egy zónát, az utolsó küldetés mindig valami különleges verseny. Elsőként például légi akrobatákká kell válnunk egy apró repülőgép volánja mögött, miközben még támadóink is lesznek, télen pedig úszóversenyt rendeznek a fókák.

Nem tudom ki hogy van vele, de nekem a DMA Design nevéről mindig a Lemmingek ugranak be, s el kell ismerni, hogy a cég most megint egy fantasztikus logikai játékot alkotott.

Több mint 40 állat alakját vehetjük fel, akikkel előbb még meg is kell küzdenünk.

A cél végül is egyszerű: beteleportálódunk a pályára, aktiváljuk a tovább vezető teleportot, és távozunk. De ami a lényeg: meg kell adni a módját, hogyan tesszük mindezt. Leginkább agymunkát igényel a dolog, hiszen cseppet sem mindegy, melyik figura ellen melyik másik figurát választjuk. Az állatok mindegyike másmás támadással rendelkezik: egyesek rakétákkal vannak felszerelve, míg mások csak harapni tudnak. Különbözőek továbbá súlyban, méretben, és irányíthatóságban is. A pályák pedig egytől egyig úgy vannak kialakítva, hogy a fellelhető állatokat kívétel nélkül muszáj legyen felhasználnunk. Egyes állatok például nem képesek ugrani: ez esetben ha lépcsőzni kell, értelemszerűen valami másba kell átbújnunk, esetleg ugratókat kell keresnünk, amennyiben egy gyorsabb állatról van szó. Vagy hogy egy konkrétabb példát említsek: a habkönnyű birkákkal eszméletlenül hosszúakat lehet ugrani (folyamatosan nyomva tartva az ugrás gombját), ám erős széllel szemben nem képesek haladni. Ugyanakkor a rókát egyáltalán nem zavarja a szembeszél. A környezeti hatások tehát eltérően hatnak a különböző fajokra: a vízben például a kutya jól úszik, a víziló a mélyben gyalogol, az egér pedig egyszerűen megfullad.

NÉHÁNY MOZDULAT

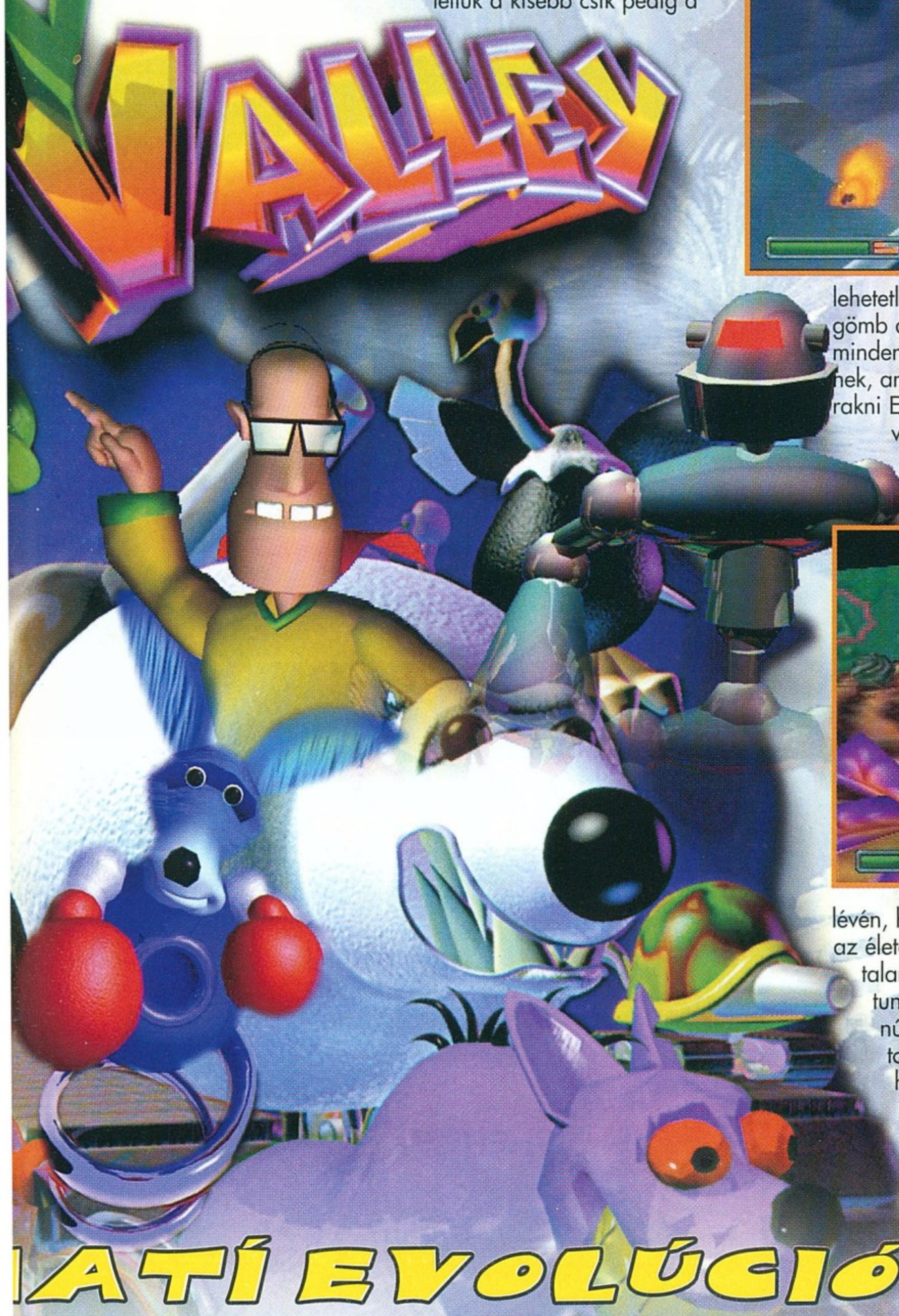
A szereplőválasztás a következőképpen megy végbe: megnyomjuk az R





gombot, mire hősünkből kiugrik a chip, és ha van egy másik test a közelben, beleköltözik. Amikor elsőként vesszük át egy állat irányítását, a gép mindig kiírja a tulajdonságait – mellesleg ezeket az adatokat a pályákon található monitoroknál bármikor újra behívhatjuk. A lényeget tekintve mindegyik állat két mozdulatot tud, melyeket az A és a B gombokkal aktiválhatunk. (A Z gomb nem jelent semmit, pontosabban csak nézelődni lehet ve-

le.) Legtöbbször a mozdulatok egyike ugrás, de van úgy, hogy mindkettő támadás. Mivel az összes állat ismertetése egy kissé hosszadalmas – és talán értelmetlen – lenne, ezért most csak néhány mozdulatot emelek ki – azokat, amelyek egy icipicit bonyolultabbak. Először is vannak olyan karakterek, mint mondjuk a medve, vagy a gorilla, akik rendelkeznek egy úgymond megragadás mozgással: ezzel hurcolászni lehet tárgyakat. A legnehezebben használható mozdulat véleményem szerint a róka teleport mozgása. Ennek tulajdonképpen semmi köze sincs a teleportációhoz, egyszerűen csak kilőhetjük magunkat néhány "méterre". Az az idegesítő



ebben, hogy nem csak a falaknál akad meg a kilövés, hanem az ugratóknál is. Ha tehát ugrásként akarjuk ezt a mozdulatot használni, abban a pillanatban kell elengednünk a gombot, amikor a rókánk éppen hogy zuhanni kezd. Kevésbé bonyolult, de annál szórakoztatóbb mozzanat, amikor valamilyen királyt, mint mondjuk patkánykirályt személyesítünk meg. Magunk köré gyűjthetjük az azonos fajtájú ellenfeleket, s aztán hadseregünket

galád módon ráuszíthatjuk az ellenlábasainkra. A csúcs azonban kétséget kizáróan a sakál egyedi technikája, akivel frankón halálra kell röhögtetni a többieket. Hát valóban haláli, ahogy a sakál hülye vihogására egy idő után hangos hahotára fakad az elefánt, vagy ahogy vígan röhög a papagáj, de még a piranhák is.

A legtöbb támadás energiát emészt fel, ezért van az, hogy első nekifutásból szinte senkivel sem lehet végezni: az előbbi példánál maradva nem lehet a végtelenségig vihogni. Meg kell várni, amíg a támadóenergia regenerálódik. Az életerőnk zöld csíkja mellett két kisebb karikában láthatjuk a támadásainkra felhasználható energiákat, mellettük a kisebb csík pedig a megtámadott ellenfelünk energiáját mutatja.

Az ellenfelek persze automatikusan védekeznek, sőt minden előzmény nélkül is ránk rontanak. Éppen ezért sokszor hatásosnak bizonyul a csel, ha azonos fajtájú teremtményt válasszunk a kiszemelt áldozatainkhoz. A saját fajtáját egyik állat sem bántja; vagy legalábbis csak akkor lendülnek ellentámadásba, ha mi már kinyilvánítottuk az agresszív szándékunkat.

A TÁRGYAK

A csapos, illetve a kapcsolós feladványokhoz egy egyszerű javaslat: élettelen testeket is használhatunk nehezéknek, vagyis álljunk rá az adott kapcsolóra, és szálljunk ki az aktuális figurából. Egymást váltva, két figurát vigyünk a kapcsolókhoz. Lehet ugyan a chippel is mászkálni, csakhogy úgy folyamatosan csökken az energiánk. Most pedig térjünk rá a felvehető tárgyakra! A kapuk és a liftek kapcsolóinak keresése közben



lehetetlen nem észrevennünk a lila, gömb alakú energiacellákat: ezekből mindenütt 15 van, s majd akkor kellenek, amikor Dan megpróbálja összerakni Evot – azaz majd csak a játék végén.. A szikrázó energiagömbökre viszont folyamatosan nagy-nagy szükségünk van,



lévén, hogy ezekkel állíthatjuk vissza az életerőnket. Ilyen energiákat számtalan esetben ládákban találhatunk, ezért nem árt minden gyanús dolgot széttörni. A kulcsfontosságú dolgok felkutatásához hasznos tippeket tud adni a kamera: ha megtaláljuk, egy teljes képet kapunk a teljes pályáról, végigpásztázva az aktuális pozíciónktól indulva mindent.

A felsoroltakon kívül minden pályáról valami szuvenírt is elhozhatunk. Az emléktárgyakat vagy különlegesen nehéz megtalálni, vagy valami különleges procedúrát kell megcsinálnunk a megjelenésükhöz. Eredetileg a szuvenírek gyűjtése a versenyek trófeáival együtt arra lettek kitalálva, hogy majd a titkos szintet nyissák, de a DMA sajnos ezt az egy dolgot szépen elbaltázta. Több évig készült a játék, s most mégis akad benne hiba: a Fat Bear Mountain nevű pályán egyszerűen nem lehet megszerezni a szuvenírt. Elő lehet hívni a három csappal, oda is lehet menni hozzá, csak épp' – egy programhiba folytán – felvenni nem lehet. Na sebaj, szerencsére van olyan kód, ami enélkül is behozza a



titkos pályát; ezt a másodlagos megoldást előbb vagy utóbb úgyis leközöljük a mellékletünkben.

AMI IGAZÁN FONTOS, AZ A SZEMNEK LÁTHATATLAN

A képeink alapján lehet, hogy meglep egyeseket az ismertetőnk pozitív hangvétele, de hát ez van: ügyesség és logika vállvetve segítik egymást ebben a játékban, s ahol a cselekmény tökéletesen lebilincselő, ott a látvány csak másodlagos szempont. De egyébként a grafika sem csúnya, csak éppen sajátos stílusú. Amúgy még különleges effektusok is akadnak: a jég csodásan tükröződik, a vízeffektus kifogástalan, és még említhetnék néhány ilyen dolgot. Az animációk is nagyon találók: a medve komótosan cammog, a birka fürgén lépked, a kutya ütemesen vágtat – s ezzel még csak a futás animációját méltattam. A játék egyéb jellemzőiről is csak jót lehet mondani: a zenék szépen hangszereltek, a menük átláthatóak, az irányítás teljesen korrekt. Igaz, a nézőpont automatikus beállítása egyes helyeken nem a legtökéletesebb, de ez sem igazán zavaró. Csak egy kicsit több pályát pakolhattak volna a kártyára 31 szintnél. Ha nem is száz, de legalább 50 küldetés illett volna.

V.Z.

SPACE STATION SILICON VALLEY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK

✓ RENGETEG SZEREPLŐ, S MIND IRÁNYÍTHATÓ
× JÓK NAGYON A PÁLYÁK, DE TÖBB IS LEHETNE, A PROGRAMHIBÁT PEDIG IGAZÁN KISZŰRHETTÉK VOLNA

90%

SCI-FI HULLÁMVASÚT

F-ZERO™ X

Aki már a 16 bites idők kezdetén is konzoltulajdonosnak mondhatta magát, és egészen véletlenül már akkor is a Nintendo gépe mellett voksolt, az most F-Zero neve hallatán nyilván kellemes nosztalgiával gondol a régmúlt időkre. Az F-Zero az első igazi 3D-s versenyjáték volt konzolokra; az első játék, ami kiaknázta a SNES forradalmian új Mode 7 grafikáját, amelyre aztán később a Mario Kart is építkezett. A jövőben játszódó fantasztikus tempójú "autóverseny" annak



idején több ezer embert ösztönzött arra, hogy egy SNES-t vegyen. Mindezt figyelembe véve beláthatjuk, hogy nem volt könnyű dolguk az F-Zero X készítőinek. Valami olyasmit kellett most létrehozniuk, ami méltó ehhez a patinás névhez, egy olyan játékot, ami ezúttal az N64 képességeiből tart bemutatót.

Hát mit ne mondjunk, első ránézésre a játék inkább visszatérésnek tűnik a SNES-hez: a pályáknak nem csak a neveik ismerősek, hanem a grafikájuk is. Majdnem ugyanolyan egyszerűek a helyszínek, hiszen most is csak egy sík "háttérfestmény" alkotja a mélyben elterülő város illúzióját, s más egyéb tereptárgynak se híre, se hamva. De akkor vajon hogyan akarták felülmúlni a hamarosan megjelenő Wipeout 64-et? A választ azonnal megkapjuk, amint a gázba taposunk. Az alkotók azért hanyagoltak el minden úgymond "felesleges" dolgot, hogy a gépnek csakis a pályával kelljen foglalkoznia. Ennek eredményeként az F-Zero X vitathatatlanul a valaha készült leggyorsabb versenyjáték. 60 képkocka pereg le másodpercenként: nem csoda hát, ha valóban



úgy érezzük, mintha 1000 km/h-val száguldanánk. Az egyszerű., ámde kacskaringós és hullámos pályákat olyan szélsebesen mozgatja a gép, hogy a fotelunkban ülve szó szerint szédülünk. Irtózatos nagyokat ugrathatunk (melynek során könnyen ki is repülhetünk a pályáról), fantasztikus hurkokon perdülhetünk át, gyakran fejjel lefelé fordul az út, sőt olyan is van, hogy egy cső külsejére tapadva halad a mezőny. Ez utóbbi esetben az a ciki, amikor a cső végén le kell ugratni, és ugyebár nem mindegy, hogy a pálya alá vagy fölé érkezünk...

A régi hátterek mellett a régi szereplőket, azaz a régi kocsikat is áthozták. A pályákhoz hasonlóan ezek is megújultak: most már igazi 3D-s grafikát kaptak. Van egyébként egy rakás új figura is; a futamokon ugyanis minden alkalommal 30 (!) versenyző áll rajthoz. De nem ám szétszóródva lézengnek az autók a pályán: van amikor akkora tumultus keletkezik, hogy mást sem látunk a képernyőn, csak összetorlódott járgányokat. Ennyi járművet egyazon pillanatban még nemigen láthattunk más játékban.

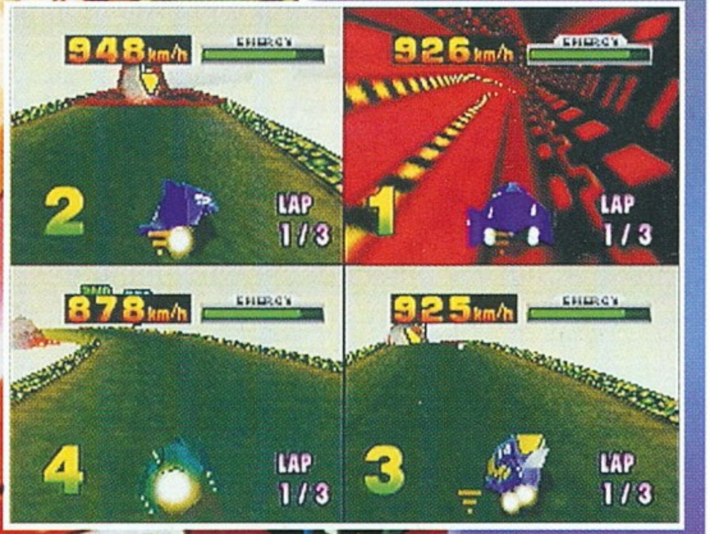
Az autónkat (az egyszerűség kedvéért nevezzük most így ezeket a légpárnás szerkezeteket) négy nézetből követhetjük. Kétségtelenül az alapbeállítás a legjobb, ám azon kívül a jobb C-t lenyomva leereszkedhetünk teljesen a kocsi mögé, avagy választhatunk két távolabbi nézetet is. A két távolabbi perspektíva szerintem teljesen fölösleges, ellenben a közeli beállítás néha nem árt: például a félcsőben jó ha előre látjuk, mi következik, ugyanis a vályúból könnyedén ki lehet penderülni. Van még egyébként egy ideiglenes hátratekintés is (felső-C), de szerintem ezt sem fogja senki sem használni.

Az F-Zero X-ben talán az a legnagyszerűbb, hogy több szempontból is taktikázni kell. Egyrészt arra kell ügyelnünk, hogy kitartson a pajzsunk, másrészt pedig arra, hogy nehogy a riválisunk nyerje meg a futamot. Nos, akkor vegyük ezeket részletesebben. A pajzs megóvása érdekében a legalapvetőbb dolog, hogy mindig az ideális íveken haladjunk, hiszen valamennyi ütközéskor és falnak csapódáskor sérülünk. Az élesebb kanyaroknál be kell dönteni a gépet – ezt a Z és az R gombokkal tehetjük meg. Ha netán fékezni akarnánk (amire amúgy semmi szükség), az alsó C-t kell lenyomni. A pajzs azonban nem csak az ütközésektől fogy: a második kör megkezdése után képessé válunk turbózni (B gomb), ami szintén energiát szív el. Szerencsére azonban arra is van mód, hogy feltöltődjünk – csak rá kell hajtanunk az energiamezőkre. Egy hasznos tanács: ha lehet, mindig turbózzunk az energiamezőkön, hiszen aközben úgyis töltődünk. (Ez főként a hajrázáshoz nélkülözhetetlen.) Az ugratókhoz is lenne egy észrevételem: tapasztalatom szerint lassulunk a levegőben, ezért minél hamarabb tegyük le a gépet. Minden igyekezetünk ellenére persze megesik, hogy nem sikerül elsőnek célba érnünk, de akkor legalább arról gondoskodhatunk, hogy a ponttáblázat szerinti legveszélyesebb figura se legyen dobogós. Szenzációs ötlet, hogy a gép egy Rival szócskával jelöli meg a korábbi versenyeken legtöbb pontot elért ellenfelünket, akit így tehát megpróbálhatunk likvidálni. Az oldal irányú lökésekhez az R-t vagy a Z-t kell duplán leütni, ha pedig folyamatosan nyomjuk a Z-t, és úgy nyomunk egy R-t, akkor egy pörgő támadással próbálkozhatunk. Az összetört/kilökött ellenfelekért jutalomcsillagokat kapunk.

Az F-Zero X-ben összesen négy kupán indulhatunk, mind a négyen belül hat pálya található. A Joker kupát mondjuk eleinte még hiába keressük: csak azután jelenik meg, hogy a másik három kupát már Standard fokozaton megnyertük. Hasonló a helyzet a kocsikkal is: a nyert kupákért hatosával kapjuk meg őket. A standard fokozat amúgy nem olyan borzasztó. Az az igazság, hogy túlságosan is simán győzhetünk, sajnos a pályák nem lesznek nehezebbek, sőt a Joker kupa utolsó pályáinál szinte csodálkozunk, hogy azokat hagyták a végére. A játék tehát egészen könnyű – de csak addig, amíg ki nem próbáljuk az Expert fokozatot. A legnehezebb fokozatnál iszonyúan gyorsak és agresszívak lesznek az ellenfelek, még véletlenül sem engednek előzni minket. A lökdösődés egyébként ott tud igazán kényelmetlen lenni, ahol hiányzik a korlát...



A kupák, azaz a Grand Prix versenymód persze csak az egyik üzemmódja a játéknak, azon kívül megtalálható a versenyműfajban már szokásosnak mondható többi opció is. Van ugyebár időmérés (Time Attack), ahol mellesleg egyazon pályán négy szellemautót is el lehet menteni, van a Death Race, ahol egy fejre állított karikában körözünk és pusztán a többiek likvidálása a cél, aztán van a pályák gyakorlása (Practice), aminél számolatlanul róhatjuk a köröket, és végül van a Versus mód, aminél többen – akár négyen – lehet "összezörrenni" egy izgalmas versenyre. A grafika még négy játékos esetén is alig romlik. Érdekesség, hogy a versenyből kiesők még beleszólhatnak





a többiek dolgába: ha az Options menüben be van állítva a Slot gép, egy félkarú rablóval sorsolhatnak ki mindenféle jót/rosszat a többieknek – mint mondjuk energiát szívhatnak el tőlük.

Én tehát úgy érzem, a grafika az egyetlen, ami ebben a játékban becsmérelhető, amúgy minden nagyon korrekt. Kártyás géptől meglepően jó metál zenére szédeleghetünk a sebességtől, s tehetjük mindezt hosszasan, köszönhetően a kemény ellenfeleknek és a több játékos módnak. Az alma nem esett messze a fájától: erre az F-Zerora is valószínűleg még sokáig fogunk emlékezni.

V.Z.

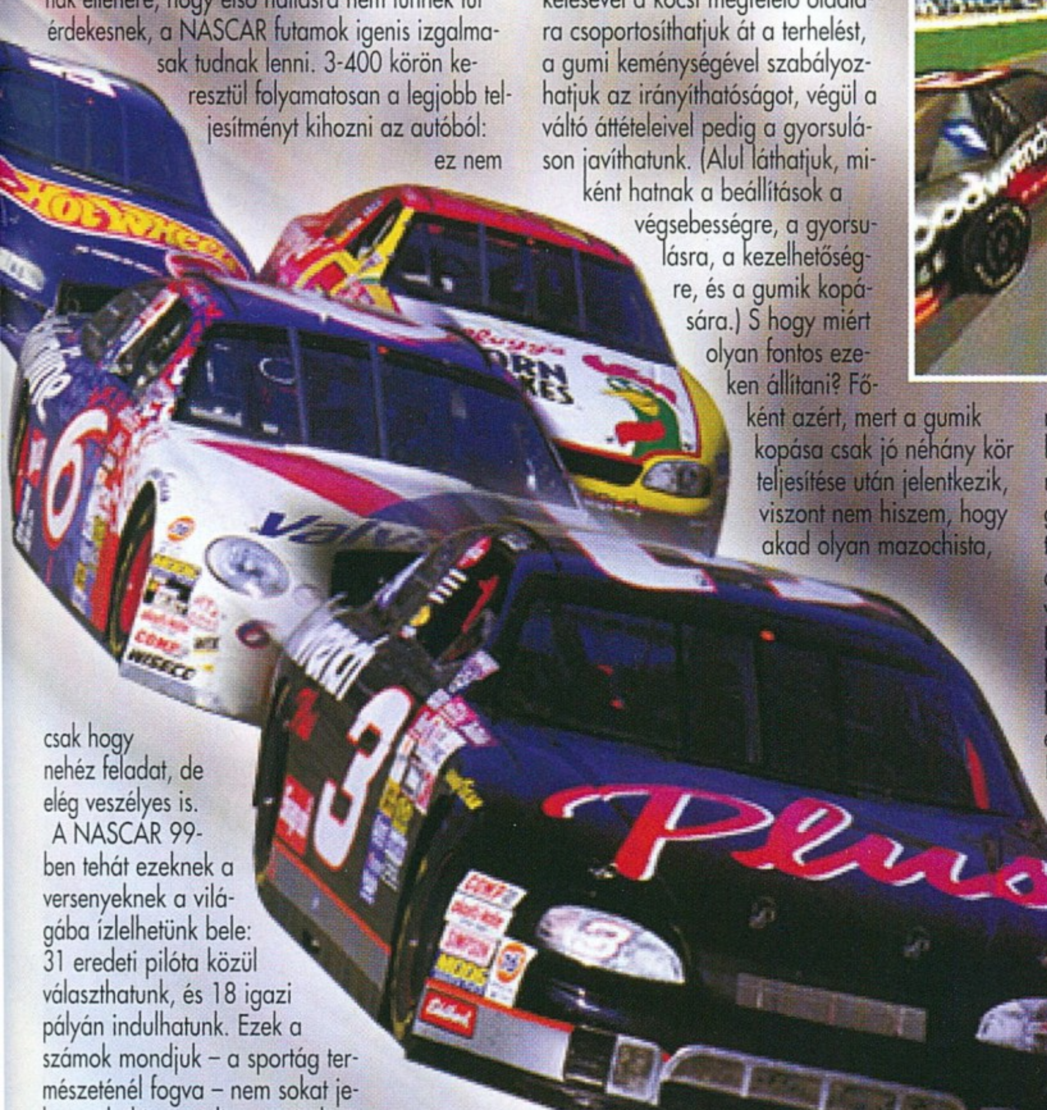
F-ZERO X

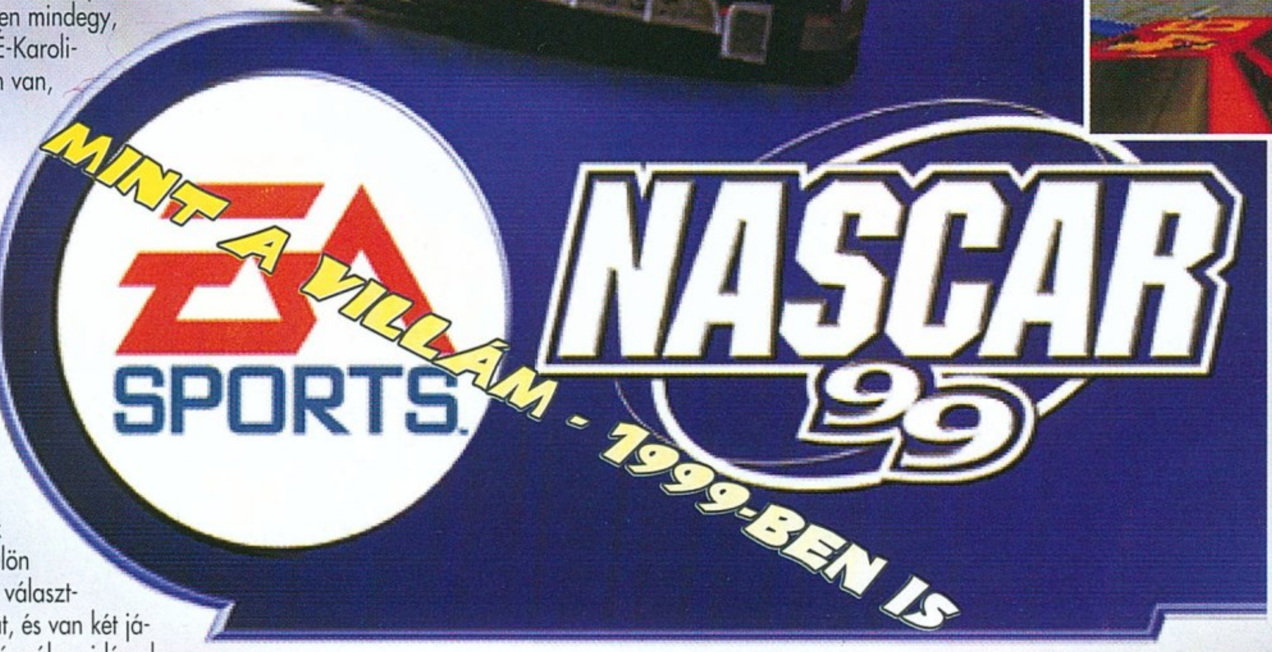
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK

✓ SZUPER GYORS VERSENY
× NINCSENEK TEREPTÁRGYAK

88%





Húsz kocsi egy ovális pályán több száz körön keresztül gyötri egymást: ilyet is csak az amerikaiak tudnak kitalálni. Mégis: annak ellenére, hogy első hallásra nem tűnnek túl érdekesnek, a NASCAR futamok igenis izgalmasak tudnak lenni. 3-400 körön keresztül folyamatosan a legjobb teljesítményt kihozni az autóból: ez nem csak hogy nehéz feladat, de elég veszélyes is.

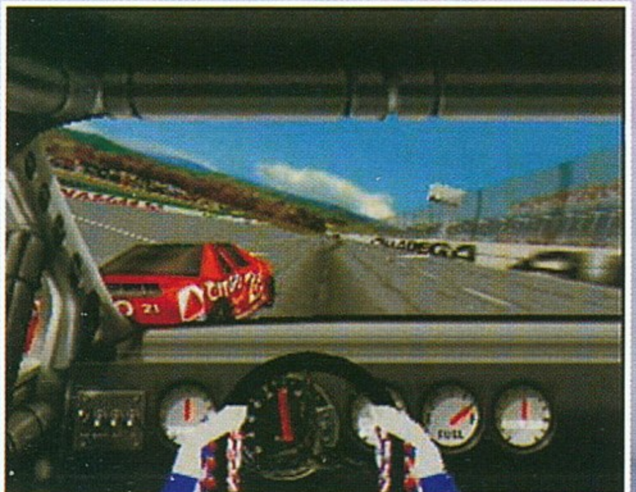
A NASCAR 99-ben tehát ezeknek a versenyeknek a világába ízlelhetünk bele: 31 eredeti pilóta közül választhatunk, és 18 igazi pályán indulhatunk. Ezek a számok mondjuk – a sportág természeténél fogva – nem sokat jelentenek, hiszen teljesen mindegy, hogy a pálya éppen É-Karolinában vagy Texasban van, ha egyszer ugyanúgy csak körbe-körbe kell menni, a versenyzők autói pedig nagyjából megegyező teljesítményt tudnak leadni.

A játék főmenüjéből két módon léphetünk tovább: vagy egy egyszeri futamot megyünk (Single Race), vagy bajnokságba kezdünk (Championship). A külön futamoknál szabadon választhatunk kocsit és pályát, és van két játékos mód is. Bajnokságnál az idény legelején választhatunk autót, majd rövid szöveges telkonferálások után sorban következnek a pályák. Van egyébként még egy Quick Race lehetőség is, de az ugyanaz, mint a Single Race, csak épp nem kell semmin sem állítgatni, hanem egyből kezdődik a verseny. Amúgy a következő opciók jelennek meg: a verseny indítása, a kvalifikációs kör lefutása, gyakorlás. Roppant fontos továbbá a Car Setup pont, ahol a váltó típusának a beállításán kívül a legfontosabb műszaki paramétereken változtathatunk. A spoilerek módosításával növelhetjük a tapadást, a felfüggesztés kiékelésével a kocsi megfelelő oldalára csoportosíthatjuk át a terhelést, a gumi keménységével szabályozhatjuk az irányíthatóságot, végül a váltó áttételeivel pedig a gyorsuláson javíthatunk. (Alul láthatjuk, miként hatnak a beállítások a végsebességre, a gyorsulásra, a kezelhetőségre, és a gumik kopására.) S hogy miért olyan fontos ezeken állítani? Főként azért, mert a gumik kopása csak jó néhány kör teljesítése után jelentkezik, viszont nem hiszem, hogy akad olyan mazochista, aki 10-12 körösnél több futamot állít be – magyarul bőven lehet pumpálni az abroncsokba. A körök számát, illetve hogy mennyire legyen reális a verseny, azt a NASCAR options pontnál lehet beállítani. (Bajnokságnál ezt a menüt csak az idény legelején adja be a gép.) Onnan is a Physics/AI settings a legfontosabb: itt állíthatjuk be, hogy játéktermi (Arcade) avagy reális (Simulation) feltételek mellett akarunk versenyezni. Van még egy Custom mód is: ennél mi magunk állítgathatjuk a tényezőket külön-külön, mennyire legyenek például erősek az ellenfelek, vagy hogy mennyire viselkedjen élethűen az autó. A Custom mód talán ajánlott is, ugyanis a két "rögzített" üzemmód túlságosan sarkított beállításokat tartalmaz. Az Arcade módnál például olyan erős a többiek szélárnyékának a vonóereje, hogy amikor elsőnek belekerültem, hirtelen azt hittem, valami miatt felfüggesztették a versenyt, olyan könnyedén előzgettem mindenkit. A szimulációs mód meg ennek az ellenkezője. A szélárnyékos példánál maradva muszáj a többieket követnünk - ha csak egy kicsit is leszakadunk a mezőnytől, minden igyekezetünk ellenére csak azt konstatálhatjuk, hogy az előttünk haladó minden kanyar után kisebb és kisebb ponttá zsugorodik össze... A körülmények beállítása kapcsán még megjegyzem, hogy a rekordokat üzemmódonként külön-külön tartja nyilván a gép. Nos, ezzel természetesen nem említettem meg minden egyes opciót, de hát nem is állt szándékomban. Csak a lényeget írtam le: ennyiből mindenki leszűrheti, mit tud ez a program. Most pedig rátérnék magának a versenyek az ecsetelésére.









Az EA Sports már nem először tett kísérletet a NASCAR megjátékosítására, szóval igazán tanulhattak volna a hibáikból. Igaz, N64-re ez az első próbálkozásuk, de ennél is ugyanaz tapasztalható, mint a korábbi PlayStation és Saturn verzióknál. A grafika roppant gyenge: a pálya mentén csupán néhány lelátót kell kirajzolnia a gépnek, de még ezeket is leködösíti. Hiába van kristálytiszta idő, a semmiből varázsolódik elő a pálya. A kocsik kidolgozása szintén siralmas, valódi árnyékoknak nyoma sincs. Van ellenben fénylő kasztni, ami még nem is lenne rossz; a fényezésről mintha a felhők verődnének vissza. Indítsuk azonban el azt a pályát, ahol esti fényben, reflektoroknál versenyezhetünk! Most majdnem valami nagyon csúnyát írtam le ezzel az esti fénnyel kapcsolatban, de hogy kultúráltan fogalmazzak: az esti menet egyszerűen nevetséges. Nem tudom, mire olyan büszkék az alkotók, hogy még a dobozon is említik a "díszkivilágítást"; a visszatükröződő lámpák bennem inkább azt az illúziót keltették, mintha ping-pong labdák gurulnának a kocsin... A nézetektől szintén nem voltam elragadtatva: a visszajátszásoknál legalább néhány közvetítő kamerát alkalmazhattak volna. A belső nézet pedig vajon miért nem 3D-s kidolgozású? Igaz, legalább a kormány és a kéz formája normális, nem úgy, mint PlayStation-ön. De hogy ne csak a grafikával foglalkozzak: a zenék szódával még elmennek, az autók hangja minden típusnál ugyanaz, a papagájként viselkedő kommentátort pedig jobb elfelejteni (a Game Options-nál).

Igazság szerint még ezek ellenére lehetne egy jó program a NASCAR 99, ám a kaput az teszi be végleg, hogy a küzdelmek hangulata sem az igazi. Azt odáig nagyon jól szimulálták, hogy a versenyben mindig az előttünk haladóval kell "húzatnunk" magunkat, és hogy ezért a futamgyőzelem a megfelelő hajrán múlik – de ezen kívül semmi sem reális. Rongálódnak például a kocsik, csak hát elég érdekesen. Beleszaladok valakibe, mire a hátsó kerekem szakad le... Meglehetősen furcsa jelenség. Frankó kicsúszásokat, hatalmas borulásokat pedig nem nagyon lehet provokálni – márpedig az ilyen jelenetek teszik az igazi NASCAR-t pikánssá.

V.Z.

NASCAR 99

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE

✓ UGYANAZOKAT A FOGÁSOKAT KELL ALKALMAZNI, MINT EGY IGAZI PILÓTÁNAK
× NINCSENEK BUKÁSOK, EGYHANGÚAK A VERSENYEK

73%

Bomberman úgy tűnik, most már végleg átköltözött a "jump& run" műfajba. A Bomberman 64 után ismét egy olyan játékban kapott szerepet, aminek már köze sincs a régi, labirintusos, logikai/ügyességi Bomberman-hez, sokkal inkább a Mario 64-gyel mutat rokonságot.

A kis golyófejű robbantgatónak ezúttal is a bolygóját kell megvédenie. A játék introját mintha már látta volna valahol.... Ja igen: a Csillagok Háborúja is valahogy így kezdődött. A gonosz birodalom megtámadja a Bomberman naprendszert – mutatják be az első képsorok, majd láthatjuk, ahogy az egyik bolygóról menekül egy hajó. A fedélzeten Millian hercegnő és annak robotja, Pibot tartózkodik. Csakhamar utoléri őket egy nagyobb romboló, mire a hajójukat besugározzák. A hercegnő – mielőtt még elfognák – rábíz a robotra egy fontos adatlemezt, s még arra is megkéri Pibotot, értesítse Bombermant a történtekről, hiszen ha van valaki, aki szembe tud szállni a betolakodókkal, akkor az csakis ő lehet...



HŐS LETT A BOMBER-EMBER!

A mesét Bomberman szerepében persze nekünk kell befejeznünk: a naprendszer négy csillaga vár megtisztításra a meghatározhatatlan formájú és fajú lényektől, plusz még az agresszorok "halálcsillagát" is kezelésbe kell vennünk, ahol már csakis főellenségek lesznek. Minden bolygón belül három helyszín található, s azokon belül öt-hét pálya. Bár a bevezetőben Mariot emlegettem, a játék nem éppen egy Mario-klón. Hősünket nem hátulról követi a kamera, hanem mindig egy fix szögből látjuk őt. A pályák ennek következtében közel sem olyan nagy kiterjedésűek, mint a Marioban, rajtuk az akadályok pedig a 2D-s platformjátékok mintájára vannak kialakítva – nagyrészt csak jobbra scrollozódnak a helyszínek. Van ugyan néhány kivétel, amikor például Bomberman valamilyen járművet kap, és szembe jön velünk a terep, de ez kevésbé jellemző.

Az irányítás jóval egyszerűbb, mint legutóbb a Bomberman 64-ben. A bombákat a B-vel dobálhatjuk, az R-rel vagy az alsó C-vel pedig lerakhatjuk. A lerakott bombát a gomb ismételt lenyomásával aztán el is rúghatjuk – de ugyanezt a hatást érjük el, ha nekisétálunk. A lerakásra leginkább akkor lesz szükségünk, ha időzítve van szükségünk a bombára; például a liftek működtetéséhez. De akkor is hasznos ez a megoldás, amikor üldöz minket valami, és futás közben hagyhatunk hátra egy "szeretetcsomagot". Ha a B-t folyamatosan nyomva tarjuk, Bomberman bepörög, s így egyszerre 2-4 bomba is elhajítható. Ez a mozdulat feltétlenül szükséges például a jég-növénynél, melynek két kapcsolóját csak így lehet egyszerre aktiválni. A mászkálós részeknél az A-val ugrálni lehet, a közlekedési eszközök esetében pedig ugyanezzel tolóerőt adhatunk. Igaz, ez utóbbi esetben a többi gomb jelentése is megváltozik: a B-vel tolathatunk, lövöldözni pedig a Z-vel lehet. Négy ilyen eszköz van a játékban: a hajócsavarral a tenger alatt úszkálhatunk, a sugárhajtással avagy a propellerrel a levegőben szárnyalhatunk, a snowboarddal pedig csúszkálhatunk. Itt említeném meg, hogy még Louie, Bomberman hosszú fülű, zöld hátaslova is felbukkan a játékban, de majd csak a Mazone planétán.

Amennyiben a pályákon csak a kijárat keresésére fordítunk gondot, a játék igencsak könnyűnek bizonyul: némelyik pálya kevesebb mint egy perc alatt teljesíthető. Ez azért van, mert nem a mennyiség, hanem a minőség a fontos. Nem az a lényeg, hogy minél hamarabb végezzünk, hanem hogy minél több kincset gyűjtsünk össze, és hogy minél több ellenféllel végezzünk. Minden egyes szint után a gép ellenőrzi a teljesítményünket, és osztályoz. Aki csak végigrohan a pályán, biztos lehet benne, hogy elégtelenre "vizsgázik", ellenben aki ötösre vágyik, annak mindent fel kell vennie, és mindenkit ki kell nyírnia.

Az osztályzatok azért fontosak, mert vannak olyan pályák, amik csak jó jegyek esetén nyílnak meg. Mellesleg az osztályzataink összegéből minősítik majd a globális teljesítményünket is. Kincsek gyanánt különböző értékű drágaköveket vehetünk fel, de vannak olyan drágakövek is, az ún. kristály-kulcsok, amik egyben kulcsként is funkcionálnak. Az ilyen kristálykulcsos ajtóknál négy kristályt kell a zárhoz összeszednünk. Vannak amúgy hagyományos kulcskártyák is, attól függően milyen ajtó zárja le az utat. A szürke ajtókhoz azonban semmilyen kulcs nem kell; egyszerűen berobbanthatjuk őket. A tárgyak közül fontos még a dimenziós bombák gyűjtése: ebből 24 van összesen a játékban.

Persze nem hiányoznak az életet és egyéb extrákat adó ikonok sem. A kék bombát és a tüzet ábrázoló ikonok gyűjtése alapvető érdekünk, mivel ezekkel a bombáink számát, illetve azok tűzerejét növelhetjük – ezeket mutatja a jobb alsó sarokban a kijelző. Tévedés ne essék: a muníció végtelen, ám ha több bombával rendelkezünk, úgy egyszerre többet lehet eldobni. (Ezt a számot maximálisan négyre lehet növelni.) Sűrűn előforduló ikon a pajzs is, ami azért rendkívül jó, mert a birtokában nem kell tartanunk a saját bombáink hatásától: akár az orrunk előtt robbanthatjuk fel az ellenfeleket.

A játék grafikája és a zenéje olyan, mint a Bomberman játékokban általában, szóval elég egyszerű. Az ellenfelek és a tájak egyaránt meseszerűek, s ugyanez mondható el a cselekményről is, mely apróbb közjátékok formájában bontakozik ki. Ahogy haladunk előre, a hercegnőt mindig átszállítják egy másik helyre, mi meg mehetünk utána. A játékmenet nagyságrendileg jobb, mint a Bomberman 64-ben, de azért nem egészen tökéletes. A fix nézet miatt néha nem látni a pálya térbeliségét, s ezáltal könnyen el lehet véteni az ugrásokat. A kameragombokkal ugyan egy hangyányit el lehet forgatni a nézetet, de hát azt hiszem senkinek sincs türelme minden ugrás előtt körülnézni. Azt pedig nem egészen értem, hogy a program minek számol életeket - szerencsére az örök continue miatt ennek nincs jelentősége. A szavatossággal tehát nincs gond: az akció pont megfelelő ütemben lesz egyre nehezebb, így nem lehet csak úgy hipp-hopp végezni a több mint 60 szinttel.

V.Z.









BOMBERMAN HERO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK

✓ JÓ ÉS ÖSZTÖNZŐ DOLOG A PONTOZÁSOS JÁTÉKMENET
× NEM ÁRTOTT VOLNA TÖBB VÁLASZTHATÓ NÉZET

81%



NHL 99

AZ EA NEM KÍMÉLI AZ N64 TULAJDONOSOKAT SEM

Már az idejét sem tudom, hogy az Electronic Arts mióta bombázza a számítógép- és konzoltulajdonosokat az újabb és újabb NHL verziókkal – most végre az N64 játékosoknak is kijutott ez a kegy. Voltak ugyan már eddig is jó hokiprogramok erre a platformra, de hát az NHL akkor is egy olyan név, amire jobban felfigyelnek a sportrajongók. Az EA Sports nem is fogta vissza magát: nemes egyszerűséggel úgy ajánlja a vásárló figyelmébe a dolgot, hogy a No. 1 hoki-játék érkezett meg N64-re. Bár minden játékfejlesztőnek maga felé hajlik a keze, ezegyszer igazat kell adnunk.

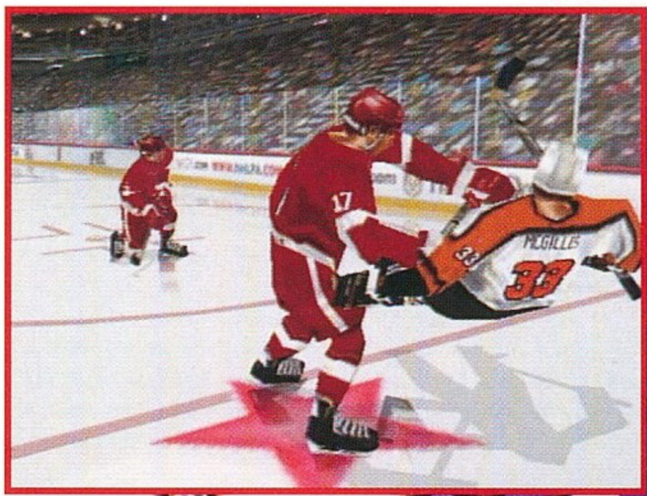
Az NHL 99 alkotói nem várták meg, míg kijön az új memóriabővítés az N64-hez; mindenféle plusz RAM nélkül máris nagyfelbontásban prezentálták a játékukat. Ezzel a húzással az NHL 99 nem csak hogy a konzolos hokik közül a legszebb, de felveszi a versenyt még a PC-s anyagokkal is. Arányos nagyságú (a valódi előírásokhoz igazodó) pályák, csodálatos kidolgozású játékosok, tökéletes emberi mozgások: ezek jellemzik a grafikát. Mintha valóban egy igazi meccset látnánk és hallanánk: a grafika mellett a háttérzajok is nagyon eredetiek, a közönség mindig a hazaiaknak szurkol, azaz nem örül a vendég-gólóknak, a kommentátor pedig – kártyás géphez mérten – egészen bőbeszédűnek bizonyul.



Az NHL 99-ben természetesen valamennyi NHL játékos és csapat szerepel (a '98-as idénynek megfelelően), de ezeken felül még nemzetközi csapatokat is beiktattak. A világ 18 legnívósabb válogatottja szerepel, köztük az olimpiai bajnok Csehország is. Persze ahogy az elvárható volt, a csapatok összetétele nem végleges, hiszen még mielőtt bármit is indítanánk, a Roosters ikonnal – bizonyos korlátokon belül – szabadon üzletelgethetünk a játékosainkkal, új arcokat vehetünk meg más csapatoktól, sőt magunk is "készíthetünk" játékosokat. Ha pedig ezen túl vagyunk, tetszőlegesen állíthatjuk össze a pályára lépőket, és azok stratégiáját is.



Három különböző nehézségi beállítással összesen öt üzemmód választható, plusz még van egy új Beginner mód az abszolút kezdőknek: ennél a módnál szinte el se akarja venni az ellenfél a korongot. A komolyabb játékmódok aztán a következők: barátságos mérkőzések, egy teljes szezon lejátszása, a rájátszások megkezdése, bajnokság (ahol az említett nemzeti válogatottak is indulhatnak), és végül góllövő párbaj. Ez utóbbinál egy játékos áll szemen egy kapussal, s felváltva következnek a felek.



A játékmenet nagyon csúcs: egyszerű a kezelés, melybe néhány újszerű megoldást is bevezettek. Új például, hogy a B-t, azaz a lövés gombját folyamatosan nyomva tartva megjelenik egy kijelző, ami a lövés erősségét mutatja. (De ha valakit ez a kijelző zavarna, ki is lehet kapcsolni.) Lőni persze csak akkor lehet, ha nálunk van a korong: amúgy a B a leszerelő mozdulatot hozza elő. Passzolni az A-val tudunk, s ugyanezzel lehet a legközelebbi játékosra váltani. Ha passzolásnál folyamatosan nyomjuk a gombot, kényszerítőzést játszhatunk meg. Az aktuális játékos irányításához ezeken felül már csak a gyorsítás/lökés gombja (alsó C), és a cselezés (Z és L) tartozik. A többi gomb inkább csak a gyakorlottabb játékosoknak kell, hiszen a jobb és a bal C-vel a csapat taktikáján változtathatunk (a támadó és védekező taktikák listáját külön-külön lehet behívni), a felső C-vel a cseréket intézhetjük manuálisan, az R-rel pedig a kapust irányítását vehetjük át. Néha egyébként ezek a gombok le vannak tiltva: taktikázni például Beginner módban nem lehet, cserélgetni vagy a kapust irányítani pedig csak akkor kell manuálisan, ha a Rules menüben a Line Changes pontnál, illetve az Options menüben a Goalie Control-nál a manual felirat látható.

A játék menürendszere fantasztikusan részletes, tulajdonképpen nincs is olyan dolog a hokiban, amit itt ne lehetne megtalálni és ki/bekapcsolni. Az All Star fokozaton például a gép valamennyi ismert szabályt betartat, méghozzá elég szigorúan: a bíró mindent észrevesz, s nem ad ja meg a szabálytalan gólokat. A játékosok pedig nem csak annyiból igaziak, hogy igazi korongosok neveit viselik, hanem annyiban is, hogy folyamatosan fáradnak. Ennek megfelelően kell mellesleg a csapatot frissíteni. Keményebb lövések, nagyobb ütések – áll a játék dobozán, tehát van bunyó is. Ha két agresszívabb játékos összeakaszkodik, ökölharcban dönthetjük el, ki az erősebb. Minthogy a játék a sérüléseket is nyilván tartja, ez sem teljesen a poén kedvéért van. Hogy tényleg minden benne van a játékban, azt végül jól példázza az, hogy különösen szorult helyzetben még arra is van mód, hogy lehozzuk a kapust, s támadó játékost küldjünk be helyette... A visszajátszás is átkozottul jó: ráirányíthatjuk a perspektívát a korongra, vagy a játékosokra külön-külön. A nézőpontot távolíthatjuk, forgathatjuk, a legérdekesebb mozzanatokat pedig klasszul ki is lassíthatjuk.



Az az igazság, ha minden opciót, minden bekapcsolható szabályt külön megemlítenék, azt hiszem még minimum két oldalt hozzá kéne csapni ehhez a cikkhez. Röviden tehát ennyit mondhatok az NHL 99-ről: igazi hoki-megszállottaknak való ez a program: mindent tud, amit tudnia kell.

V.Z.

NHL 99

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

14 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
✓ VALÓDI SZABÁLYOK, VALÓDI JÁTÉKOSOK, VALÓDI ÉLVEZET
× NEMIGEN TALÁLTAM BENNE KIVETNI VALÓT

98%

Csevegő

Hát ezt is megértük! Egy éves lett a Konzol, és ezáltal a csevegő is. Ígéretemhez híven dobtam a régi témákat, és új vizekre eveztem – kedves olvasóim legérdekesebb leveleiből csemegézve. Kezdjük a NŐKKEL!

Szia Martin! Ez a második levél amit írok nektek. Az előzőt nem küldtem el, gondoltam úgyis van elég dolgod *(BOCSÁNAT, HOGY ÍGY BELESZÓLOK, DE AZ OLVASÓI LEVELEK AZ ÚJSÁG LEGSZÓRAKOZTATÓBB RÉSZÉT KÉPEZIK, KÖVETKEZÉSKÉPP: SOSEM ELÉG A LEVELEKBŐL – BP).* Aztán mégis úgy döntöttem, hogy fárasztlak egy kicsit, ennek pedig egy előző Csevegőben leközölt levél az oka (Révész Attila, Budapest). Felháborodtam, a válaszodon pedig megdöbbentem. Neked ez a véleményed? Neked, akinek érezhetően annyira imponált egy szőke hajú leányzó, aki végigjátszotta a RE2-t és levelet írt ezzel kapcsolatban! Kicsit szégyellhetnéd magad! Figyelj! A férjem és én 29 évesek vagyunk, 7 éve házasok 2 csemetény van. Ádám 5 éves, Viktória 4 éves. Ennek ellenére mióta megvan a Playstation-ünk, megszállottan játszunk. Van egy-két játék, amiben különbözik az ízlésünk, ő mostanában inkább a TOCA-val játszik, míg én az FFVII-el. őt zavarja, hogy nem érti az angol szöveget, engem nem. Szótározom amit muszáj, 1-2 szót pedig ismerek. Ez elég ahhoz, hogy élvezzem a játékot. Most éppen futószalagon gyártom a Chocobókat. Lazításképpen, mivel a 3-as Disc elején most nyújtóztatott ki Sephiroth. A kisfiam szerint (szerintem is) ez a világ legjobb játéka *(MEG MEG PÁR MILLIÓ EMBER SZERINT – BP).* ő is gyötri rendesen, főleg a Gold Saucer-beli játékokat. Visszatérve arra, hogy a nők állítólag nem szeretnek játszani. Én csak annyit mondhatok, hogy mikor végiggyűrtük a Tomb Raider 1-2-t (a második részt 4 nap alatt, ebből 24 órát egyhuzamban, egymást váltva), akkor nem egy nőnemű ült a tévére meresztve szemeit és egymás kezébe adogatva az irányítót. Élvezettel gyűrtük a pályákat, sőt volt köztünk olyan fiú, aki nem szereti a PSX-et. Nem köti le, csak az egyéb hétköznapi dolgok. Anyukám, aki 50 éves, szintén szeret játszani. Jó, a gyengébb játékokkal, de nő(!), és játszik! Annyit üzennék a kedves levélírónak, hogy talán más irányban is próbálja lekötni a feleségét, hátha azután jobban fogja a játékot is élvezni. Én és a férjem már 12 éve ismerjük egymást és mégis...! Ezen kívül persze mozizunk is, és kirándulunk is. Más. Tényleg nagyon szupi az újság és nagyon sokat jelentenek a segítségeid is. Főleg az FFVII-hez. Kösz, hogy meghallgattál (olvastál) és bocs a feminista kitörésemért, de igenis szeretünk mi nők is játszani. Irigyellek az FFVIII demojáért. Jó munkát és játékot mindannyitoknak! Lénárt Krisztina, Nagykáta

Krisztina, azt kell mondjam, hogy te egy fehér holló vagy. őszintén gratulálok a férjednek, hogy sikerült egy ilyen megértő társat találnia. De azt gondolom te is elismered, hogy nem Te képviseled az átlag "tendenciát". A csajok sajnos 70%-ban semmilyen szinten sem érdeklődnek a PSX iránt, sőt, sokan közülük rendesen óbégatnak is, ha játszik a párjuk. Mindenesetre a válaszom nem is kifejezetten a PSX-re vonatkozott – azt próbáltam tanácsolni a srácnak, hogy semmilyen körülmények között se engedjen az ilyen elválással fenyegető nyomásnak. Mert az a nő, aki ezt a kérdést így kezeli, az az élet más fontos döntéseiben is hülyén fog dönteni!

Kedves Martin! A múlt hónapban is gondoltam rá, hogy írok, mivel szóba kerültek a csalások, de aztán meggondoltam magam, inkább nem traktállak a véleményemmel. Amin viszont teljesen felháborodtam, az az, amit írtál az októberi számban, hogy te még olyan macskát nem láttál, aki szeret játszani PS-en. Hát gondoltam ezt a hiányosságod pótolni tudom. Tehát írok + küldök egy macskás képet. A nagyobbik állat vagyok én és kifejezetten imádok játszani, már ha hozzájutok. Az öltözködés és a cipővásárlás még hagyján, de nekem mint háziasszonynak olyan férfiak által még kevésbé értett dolgokkal is foglalkoznom kell, mint főzés mosás, takarítás – és az ezekhez szorosan kapcsolódó teendők. Szóval mire leülhetnék, és a férjemtől is sikerült az elterelő hadművelet után (ez a vacsora szokott lenni) megszerezni az irányítót, 1-2 órám van max. játszani. Így hát jól jön, ha tudok csalni, de legalábbis pályát váltani. Az újság egyébként nagyon tetszik és én is drukkolok az oldalszámnövelésnek, remélem megvalósul. Nálunk egyébként a Konzolt is én veszem meg, és én is olvasom többnyire. De mindig beszámolok az olvasottakról a férjemnek is, mer' rendes vagyok! Csók: Vida Anikó, Budapest

Anikó, előtted is le a kalappal. Te vagy a kettes számú fehér holló. Most már még biztosabb lettem abban, hogy ha az ember elég sokat keres, akkor talál! Halljátok srácok: keressétek az ilyen szupi felfogású csajokat! A cica bomba aranyos, egyébként is imádom őket!

Helló Martin! Először is bemutatkoznék: Pásztor Tamás vagyok, régi 576 KByte olvasó. Szeretnék gratulálni, és egyben köszönetet mondani neked, illetve munkatársaidnak az újságért. Nagyon jó munkát végeztetek. Az igazságot megvallva tartottam attól, hogy az új Konzol újság sokkal rosszabb lesz, mint elődje a KByte. Ennek ellenkezőjéről azonban az elmúlt hónapok teljesen meggyőztek. Próbáltam olyan kérdéseket kiokoskodni, ami nem csak az én önző kíváncsiságomat elégíti ki, hanem sok más konzolos testvéremét is.

1., Mi a különbség a RE2 angol és német verziója között? *(A BORÍTÓ ÉS A NYELV BIZTOSAN KÜLÖNBSÉG, MEG NÉHÁNY JELENET ÁLLÍTÓLAG MÁSHOGY SZEREPEL – BP).*

Én is így tudom, de nem játszottan túl sokat a német verzióval. Általában a legtöbb német verzió cenzúrázva van (pl. Forsaken intro).

2., Lesz-e Quake és Turok PSX verzió?

Quake 2 lesz, azt már láttam is, az Activision adja ki. Turok nem lesz, úgy tudom.

3., Készül-e Virtuális szemüveg PSX-re?

Azt hiszem a PSX nem elég fejlett ahhoz, hogy egy ilyen masinát kezelni tudjon. Nem lesz. De ez sem 100%.

4., Van híretek a Tomb Raider és Resident Evil filmről? *(IGEN, VAN. KÉPEK, FŐSZEREPLŐK STB. A TR '99 VÉGÉN JÖN KI, MÍG AZ RE 2001-BEN. BŐVEBBET IS TUDNÉK MONDANI, SőT LEHETNE AKÁR FILM ROVATUNK IS, DE AHOGYAN FŐSZERKESZTŐNKET ISMEREM, ENNÉL OKOSABB DOLGOKKAL IS MEG TUDJA TÖLTENI AZ ÚJSÁGOT - BP).*

Na, hát Bagó mester válaszol is helyettem. A filmrovatnál ha nem is okosabb, de fontosabb dolgokat igyekszem berakni. De lehet, hogy egyszer arról is lesz egy oldal.

5., Készültök-e az ünnepekre valami változtatással? További sok sikert kívánok: Pásztor Tamás, Nyíregyháza

Ha megnézed az oldalszámot, rájössz!

Helló Martin! (voltál te már transzvesztita-partin?) Bocs a zárójel tartalmáért, nem tudom szexuális hovatartozásodat, illetve nem ismerem és különben is a magánügyed. Hosszan tartó elvonási tünetek után végre a kezembe vettem az októberi számot. Az újság nagyon kafa, baró király, stb, stb, blablablablablablabla (biztos örül nekem aki ezt bepötyögi, már ha bekerülök a csevegőbe egyáltalán, összesen 8 db bla-t írtam). *(IGEN, MARHÁRA ÖRÜLÖK NEKED. DE TE MÉG AZ ÉRTELMESEBBIK LEVÉLÍRÓ FAJTÁBÓL VAGY, SZÓVAL ÖRÜLÖK, NA – B P)* Na mindegy, nem magasztalom az újságotokat: jó és kész. Bár igaz, hogy nincs is konkurenciátok. Nem baj, majd lesz! Én kiadok egy magazint, a címét még nem tudom, szükségem lenne egy kis kezdőtőkére. Te is hozzájárulhatsz, fizess be az alapítványomba, a neve: "JÓLMEGSZEDEM MAGAM ALAPÍTVÁNY". A lényeg, a lényeg (hogy ragadjon a bélyeg), nem ezért írok, hanem a következőkért:

1., Olvastam nyomdát váltottatok. Ennek örülök, gondolom nem vagyok egyedül, de lehet hogy jobb lett volna a régi? *(HAJAJ. EZT KI NE MERD MONDANI MÉG EGYSZER, MERT BEIDÉZEK NEKED IDE EGY MÁSIK LEVÉLÍRÓT: "Néhány kép sötét és homályos – Pallagi Péter, Kiszombor". NA, ÚGYHOGY NE ELÉGEDETLENKEDJ, MERT AMIT ALÁBB MONDASZ NEM NYOMDAHIBA, HANEM A MARTIN EGYSZERŰ BILLENTYŰFÉLRENYOMÁSA, AMI NEM A NYOMDA HIBÁJA – BP)* Idézem: "...nyomdát váltottunk! Remélem, hogy megszűntek az elmosódott oldalak, az olvashatatlan szövegek..." Ez nagyszerű, de 2-3 sorral lejjebb a köv. olvasható: "... Playstationre és Nintendo 64-re is KOMOLT anyagokat mutatunk be..." Ez mi, ha nem NYEMDAHUBA?!

Uram, ön azt hiszi, hogy a szövegeket a nyomdában manapság még szedik??? A nyomdába filmeket kell leadni, amelyek a számítógépen összerakott oldalak "tükörképei". Tehát minden nyomdahiba az én hibám! Vagy félreütök valamit, vagy pedig elkerüli a figyelmemet a cikkírók egy-egy helyesírási hibája. Marhára szégyellem a dolgot, de a sietség miatt néha megesik. Próbálok jobban és jobban odafigyelni. De tényleg az én hibám, nem a nyomdáé.

2., Ez egy kérdés: Szerinted mennyi ideje van még a PS-nek? Én ugyanis félek, ha kijön a PS2 99-ben akkor kampó előbb vagy utóbb. Kovács Gergely, Budapest

Ha annyi játék lesz rá, mint most a PS-re, és annyira jó lesz, mint mondják, akkor szép lassan megfojtja majd elődjét. Ja, az árán is sok múlik. Mindenesetre Magyarországon ez a folyamat lassabb lesz. Nálunk tavaly még javában keresték a C64-es játékokat!

Hella Martin és 576 Konzol! Elég nehezen szántam rá magam ennek a levélnek a megírására, részben azért, mert lusta vagyok, részben pedig már mások ellőtték előlem a tervezett kérdéseimet. Lennének azon kívül még kérdéseim:

1., El tudja-e úgy mosni a pixeleket a PSX, mint az N64?

Nem. Azt csak az N64 tudja.

2., Az egyik KONZOL aktuálisban olvastam, hogy neked már megvan a FF Tactics, de sehol egy leírás, vagy ismertető – legalább egy kis előzetest írhattál volna róla.

Addig nem írok a játékról, amíg nem vagyok biztos benne, hogy kijön PAL verzióban is. Egy ilyen cikk után ezer ember keresné rajtam a stuffot, és mindenkinek magyarázhatnám, hogy miért nem tudják megszerezni. Nem ér annyit az egész. Aki akarja, úgyis megoldja a problémát. Majd ha lesz NTSC rovat...

3., Az ECTS hírekkel kapcsolatban, írd már le légyszi, hogy tényleg a Quake II készül-e PSX-re, mert már kezdem azt hinni hogy nyomdahiba volt. Előre is kösz a válaszaidat! Ferencz Csaba, Mónosbél

Tényleg lesz Q2, új pályákkal, teljesen újratervezve. Kipróbáltam, csúcs!

Szasz Martin(y)! Én vagyok az megint, a nagybátyámöccse. Írtam már kétszer, de nem tettél be a csevibe. Kezdjük a legelején. Szerintem az 576 Konzol nagyon jó. Csak kevés N64 játékot teszel be. A 11. számban nem jó a csev. Azért szeretnék egy-két levélírónak igazat adni. Szegi Zsoltnak teljesen igaza volt a lap minőségével szemben. Ha annak az *************** nem tetszik a lap anyaga, akkor vegye a Népszabadságot, annak az anyaga tök jó (jó ****). És igaza volt Tommy Tee-nek, ebben a magazinban vannak a legjobb és legpoénosabb elemzések. Azt is észrevettem, hogy a címlapra csak PS játékokat raktok ez egy dolog (meg baj). A másik baj, hogy s*** játékokat raksz ki a címlapra (nem mindig, de...). Például a 11. számban kiraktad a Test Drive 5-öt, ami csak 79%, amikor a N64-es 1080SB 93%-os. A Nintendo 2000-ről írtál a 11. számban, és az is benne van, hogy majd jövőre beszélünk róla, mert még nagyom kezdeti stádiumban van. Ez nem igaz, mert én mindent tudok és ez ... *(NANA. HOVÁ EZ A SIETSÉG. TUDOD, KÉT DOLOGBAN KELL HOGY KIJAVÍTSALAK. BOCSÁNATOT KÉREK, LEHET, HOGY EGY VILÁG FOG BENNED ÖSSZEOMLANI, DE A HARDWARE ISMERTETŐS CIKKET NEM A MARTIN ÍRTA, HANEM ÉN. BÁR OTT VAN A NEVEM, DE AZ ÚGY LÁTSZIK MÁR NEM SOKAT ÉR. A MÁSIK MEG, NE LEGYÜNK OLYAN FELELŐTLENEK, HOGY HOLMI SZANASZÉT HEVERŐ INTERNETES INFORMÁCIÓ ALAPJÁN ITT LELKENDEZZÜNK. HIDD EL, MI IS IGEN INTENZÍVEN NÉZELŐDÜNK MINDENFELÉ AZ INTERNETEN, S NAGY VALÓSZÍNŰSÉGGEL AMI A KONZOLOKKAL KAPCSOLATOS, AZT MI IS TUDJUK. ÉS MIVEL AZ ÖSSZES NAGYOBB SITE-OT ISMERJÜK, EZÉRT EL TUDJUK DÖNTENI, MELYIK INFORMÁCIÓ LEHET IGAZ, ÉS MELYIK KACSA. NOS, LEHET HOGY PLETYKÁK MÁR VANNAK AZ ÚJ GÉPPEL KAPCSOLATBAN, DE MIVEL A NINTENDO HALLGAT MIND A SÍR, EZÉRT NEM IS NAGYON ADNÉK MÁS SZAVÁRA, MEG AZTÁN GONDOLJUNK CSAK A MEGJELENÉSI DÁTUMOKRA. OTT A KIADÓK HETENTE VÁLTOZTATJÁK A DÁTUMOKAT, S NÉHA ŐK SEM TUDJÁK MIKOR IS JELENIK MEG VALAMI, MILYEN KONDÍCIÓKKAL. -BP)* ... és ez a kis Nintendo csoda 300-400Mhz-es, 32 MB Ram és 128 bites. Ja és a java még hátra van, mivel hogy új technológiát fejlesztettek ki és ez a Silicon grafika! Amúgy a N64DD Japánban június 13.-án jön ki. Boldog Karácsonyt Mindegykinek! Szalontai Csaba, Budapest *(ISMÉT EGY HELYTELEN INTERNETES HÍR. A LEGÚJABB FEJLEMÉNYEK SZERINT EGYÁLTALÁN NEM LESZ DD, HELYETTE INKÁBB A GRAFIKÁT FINOMÍTÓ RAM PACK. EZT HASZNÁLJA PÉLDÁUL MAJD A TUROK 2 IS. – BP).*

A Péter ismét helyettem beszélt. Tényleg ne higgyétek már azt, hogy mi itt azt sem tudjuk, eszik-e vagy isszák az Internetet. És ne legyetek már olyan naivak, hogy az ott olvasható állatságokat mind elhiszitek, csak azért, mert azt nem Magyarok írták. Ők is ugyanazokat az infókat kapják, mint mi. Ne legyen már minden szentírás, amit a "nyugati" források köhögnek ki.

És most elmondok egy pár dolgot a címlapokról. Jó volt a kérdés, mert ezt a témát még senki sem érintette. Tehát a címlap nem az alapján készül, hogy jó-e a játék, vagy sem. Hanem az alapján, hogy abban a hónapban melyik stuffhoz kapom a legjobb minőségű illusztrációt. Ne haragudj, de egy címlapnál nem az a fontos, hogy milyen a játék, amit ábrázol, hanem az, hogy ha ránézel az újságárusnál, akkor EGYBŐL KISZÚRJAD a sok másik lap között! Erre nyugaton már rájöttek, mi rájöttünk, egy-két magyar PC-s lap rájött, néhány még nem. Egyéburánt az a TD5 címlap szerintem állati klassz volt. Mutass egy hasonlót - a kép a lényeg, nem ajáték! Azt meg én is tudom, hogy nem volt N64 játék a címlapon. Azért nem, mert nem küldtek a cégek anyagot hozzá. Mert a Nintendo politikája BUKÁS, és ezt gondolom nem vitatod – havi egy játék, abból is minden tizedik ér egy Forintot. Egyébként felhívtam a GT-t (az ottani srác jó haverom), és kértem tőle képeket az N64-es Duke játékhoz. Szóval februárban N64 Duke lesz a címlapon.

Dear Martin! Nem vacakolok, rögtön a tárgyra térek. Az októberi számban megjelent Spyro the Dragon című játék leírása minősíthetetlen. Azt hiszem vitán felül áll, hogy maga a játék korszakalkotó a 3D-s grafika és szerintem a játszhatóság, hangulat terén. Gondolom ezt nagyjából Ti is így gondoljátok. Az újságban Spyro két oldalt kapott, plusz egy interjút, szerintem ez ideális arány. Ráadásul az interjú tök jó volt, de a játékról készült cikk??? Én nem is a Veres Mikit bántom, mert az írás alapján úgy vettem ki, kábé egy napja lehetett rá, hogy játsszon a játékkal. És itt jön be a Te felelősséged Martin. Ez a cikk ebben a formában nem jelenhetett volna meg az újságban. A tesztelő még a játék feléig sem jutott el, amikor a cikket megírta, és a gamét értékelte. Ráadásul pár dologban totál el van tévedve. Összességében csak annyit akarok mondani, hogy a 60%-os anyagok helyett inkább az ilyen stuffokra fordítsatok több időt és energiát! Dallos Zsolt, Érd

Kedves Zsolti. Nem dob fel, amikor olyan emberek szólnak bele főszerkesztői munkámba, akiknek fogalmuk sincs a dolog mibenlétéről. Az meg végképp elkeserít, amikor ezek az emberek első felindultságukban levelet írnak. Konkrétan mi a bajod van a cikkel? A játék 94%-ot kapott, ez sem elég? A cikk minden sora isteníti a játékot! (Kérem a kedves olvasókat, hogy akinek megvan az októberi szám, olvassa el a cikket most, ebben a pillanatban. Tényleg én vagyok a hülye? Tényleg?) És miért kellett volna ahhoz végigjátszani a progit, hogy elkészüljön a cikk? Akkor többet kapott volna? Nem megoldást közöltünk hozzá, hanem TESZTET. És abban minden benne volt. Nekünk az a küldetésünk, hogy bemutassuk a játékokat, te meg kiválaszd a neked tetszőt, és végigjátszd. A Spyro egy nagyon szép 3D-s játék, de állati nehéz, és bizony a kamerakezelés is igen gyengén van megoldva. Miki ha jól emlékszem 2 hétig játszott a játékkal, de ha megnézed az újságot, NEM CSAK AZZAL. Nem is kértem tőle, hogy nyomja végig a stuffot. Az értékelő adatainak kitöltéséhez nincs szükség a játék VÉGIGJÁTSZÁSÁRA. A cikk szerintem korrekt volt, mindent beleírt a Miki, ami egy jó teszthez kell. Teljesen feleslegesen fárasztottad magad ezzel a levéllel.

Időközben megérkezett hozzám az előző Csevegő sztárjának, Dr. Igénytelennek a levele (hasonló stílusú, mint itt az utolsó, csak durvább.) Tehát januárban neki válaszolok majd. Kíváncsi vagyok a véleményetekre, hogy ebben a "Spyro cikk kérdésben" kinek van igaza. Várjatok, olvassatok, majd írjatok. MARTIN.

PLAYSTATION KIEGÉSZÍTŐK



Memory card 1 Mb (több színben)	Primal pad (Dual Shock)	Kick Back (Dual Shock)	Chameleon Pad (9 színben)	Full Throttle Wheel (Dual Shock) (Sebváltó + pedál + kézifék)
2999,-	9999,-	7999,-	4999,-	24999,-



Dual Force Steering (Sebváltóval + pedállal)	Formula Race Pro (Sebváltóval + pedállal)	Sony PSX egér	PSX Link Kábel	PSX Joy Hosszabbító
HÍVJ!	HÍVJ!	9999,-	2999,-	1999,-



Shock Hammer (Dual Shock)	MK11 Wheel + pedál	Xplorer Kártya	Scorpion Gun	Sony Dual Shock	PSX 4-es Multi Tap Joy Elosztó
HÍVJ!	19999,-	9999,-	9999,-	9999,-	9999,-

NINTENDO 64 KIEGÉSZÍTŐK GAME BOY KIEGÉSZÍTŐK



Rumble Pak Plus (+256k memory)	256k Memory Card (7 Színben)	Jordan GP Wheel (Sebváltóval + pedállal)	Multi Boy (Lámpa + nagyító + Joy + hangszoró)	Game Boy Kamera	Game Boy Printer	GB Pocket Powermate (akumulátor + hálózati adapter
3999,-	2999,-	19999,-	7999,-	14999,-	19999,-	4999,-

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az 576-ban meghirdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért. Telefon: 3295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

…rjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszoneladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX** és **N64** játékainkat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat. Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonteladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz. Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576**-os telefonszámunkat.

M E G R E N D E L Ő   S Z E L V É N Y

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot......................példányban
Megrendelő neve:...
Címe:...
...
Irányítószám:..
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós araink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576 KByte

576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!



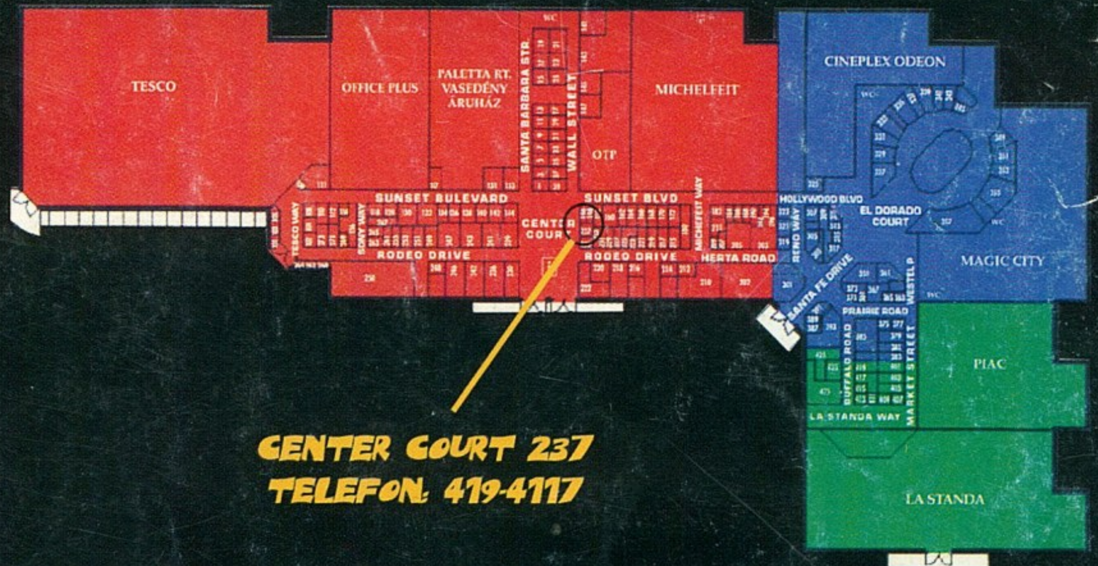
A hely, ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.
TELEFONSZÁMUNK :
35-90-576



576 KBYTE A PÓLUSBAN!

Pólus Center, Center Court 237 Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)





576 KBYTE A MAMMUT BEVÁSÁRLÓKÖZPONTBAN

Budapest, II. kerület, a Széna téren
2.emelet, a Libri könyvesbolt mellett
Telefon: 345-80-76



ISSN 1417-9296
9 771417 929000

